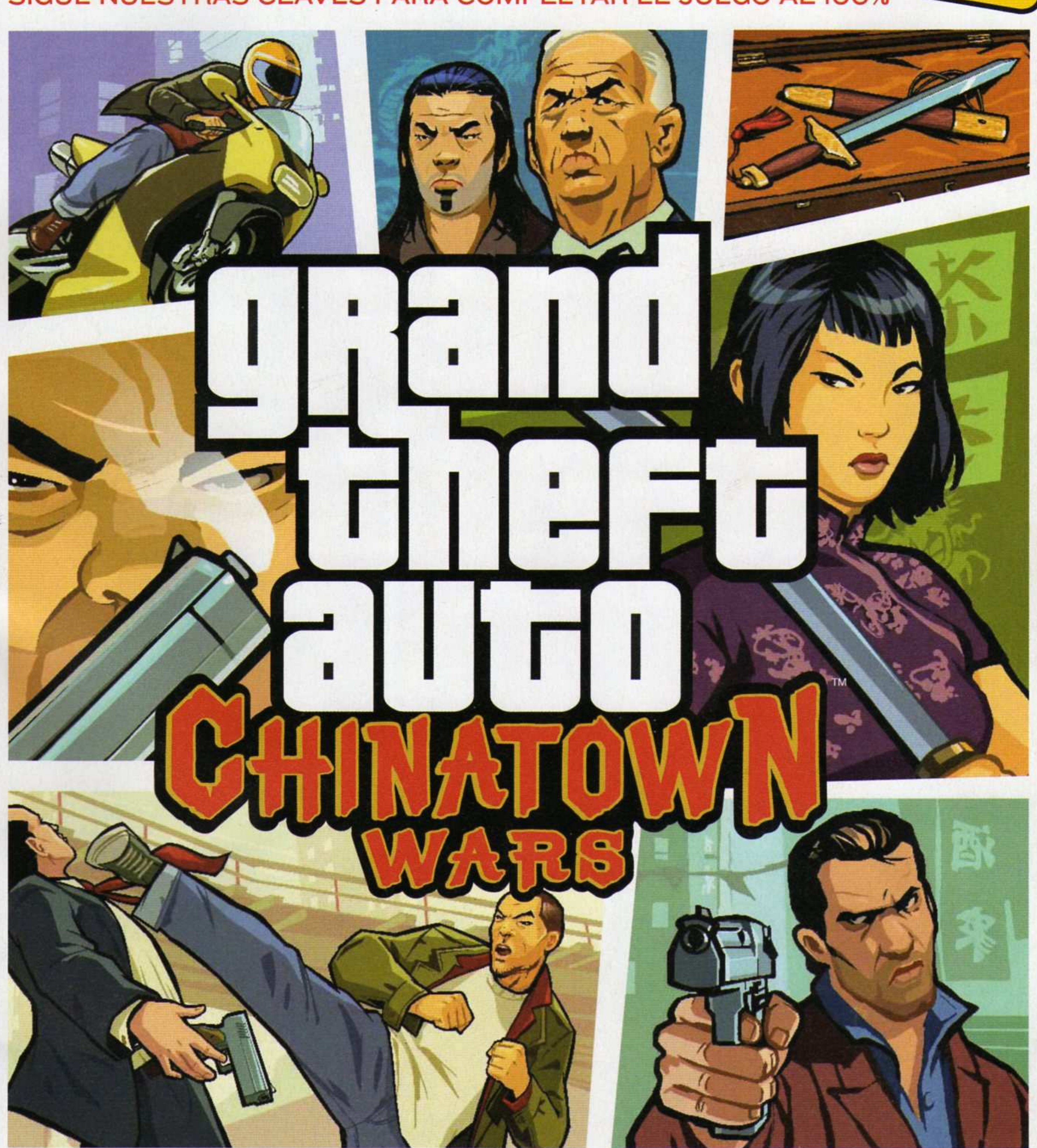
REALIZADA POR EL EQUIPO DE **HOBBY CONSOLAS**

GUIA COMPLETA

48 PÁGINAS

SIGUE NUESTRAS CLAVES PARA COMPLETAR EL JUEGO AL 100%



TODAS LAS MISIONES • TAREAS SECUNDARIAS • LOCALIZACIÓN DE LAS CÁMARAS • MAPA CON TODOS LOS DETALLES

HOBBY CONSOLAS


69

SUMARIO

Todas las claves de GTA Chinatown Wars



Mapa completo de Liberty City

Te ofrecemos el mapa por duplicado, con las localizaciones de las cámaras, misiones secundarias y todo lo que necesitas encontrar. Está en el centro de la guía para que lo puedas extraer.

CONSEJOS PREVIOS

Antes de que te sueltes y empieces a dar vueltas como un loco por la ciudad te vendrán muy bien unos útiles consejos, una guía básica sobre lo que tienes que tener en cuenta a lo largo de toda la aventura. Por supuesto hay más detalles, pero esto es lo fundamental.





3
Coca
Nieve
Valor alto
Vender
25
Precio pagado (bolsa) 497 $
Precio de venta (bolsa) 769 $
Beneficio (bolsa) 272 $
25 bolsas X 769 $= 19225 $
Beneficio de 6800 $

MÁS VALE PREVENIR...

(1) Consigue chalecos antibalas. Están en diversos lugares por el mapa, los dejan caer los enemigos al morir, podemos pedirlos online con nuestra PDA para que los manden a casa, e incluso ganarlos en los "rasca y gana" de Ammunation.

ARMADO HASTA LOS DIENTES

(2) Trata de ir siempre bien equipado, por lo que pueda pasar. Haz un pedido online a Ammunation, juega los rasca y gana y dedica un tiempo de vez en cuando a hacer cócteles molotov, ya que los necesitarás durante todo el juego para destruir las cámaras.

EL DINERO NO DA LA FELICIDAD

(3) Pero ayuda, y más en Liberty City. Como comentábamos antes, es fundamental ir bien armado, y para eso necesitas tener dinero. Para hacerte con efectivo la mejor opción es el tráfico de mercancías ilegales. Otra opción son los minijuegos, ya sea de taxista, bombero, etc... Una última opción son los "rasca y gana" aunque no dan una millonada.

BUSCO HABITACIÓN

(4) Siempre que tengas el dinero necesario, compra pisos francos. Cuando estés escapando de la policía lo agradecerás ya que perderás las estrellas de búsqueda cuando entres y guardes la partida. Además, en algunas misiones secundarias como "Asalto al almacén" tendrás que llevar la furgoneta robada al piso franco más cercano que esté aislado, es decir, que no tenga el garaje en plena calle.

PASEAR ES DESCUBRIR...

(5) Siempre que tengas un rato da una vuelta a los alrededores de tu localización para "desconectar" con los minijuegos o misiones secundarias, y de paso descubrir secretos, traficantes, carreras o cámaras. Echa un vistazo a los contenedores de basura para encontrar armas, dinero y mercancía. Una ciudad repleta de posibilidades.

LA PDA ES TU MEJOR AMIGA...

(6) Familiarízate desde el primer momento con la PDA. Lo más útil es señalar en el GPS tú destino pero también podrás comprar armas, recibir e-mails con información interesante o un reproductor de música, por ejemplo.

CONDUCTOR DE APELLIDO

(7) Trata de cogerle el puntillo a la conducción de vehículos. No tendrás helicópteros ni aviones, pero sí vehículos marítimos (como lanchas, motos acuáticas o hasta barcos con misiles) y vehículos terrestres de todo tipo (motos, furgonetas, rancheras, deportivos, tanques...).



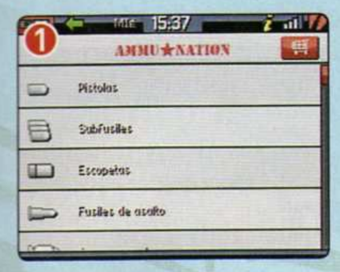






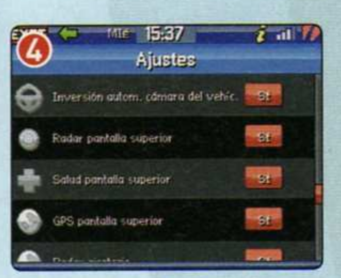
no sin mi PDA

Uno de los aspectos más novedosos de este nuevo «GTA» es el uso de la pantalla táctil de tu DS. Tienes que realizar todas las actividades propias de un mafioso tocando, agarrando, disparando, lanzando, etc. con tu Stylus. Pero lo que más tiempo te ocupará y lo que será más útil para tu aventura es la PDA. Aquí te enseñamos sus principales funciones:









AMMUNATION, SERVICIO A DOMICILIO

Olvídate de ir dando tumbos por la ciudad mientras buscas desesperadamente una tienda de Ammu-Nation donde reponer tu arsenal. No tienes más que tocar el icono de PDA de la pantalla táctil y acceder a la **TIENDA ONLINE** (1) tocando el icono con la letra A y la estrella características de la franquicia. La página está dividida en pistolas (pistola, pistolas dobles y revólver), subfusiles (subfusil micro y subfusil), escopetas (escopeta, recortada y escopeta de dos cañones), armas pesadas (lanzallamas, ametralladora y lanzacohetes) fusiles de asalto (fusil y carabina), proyectiles (granadas cegadoras, cócteles molotov, granadas de mano y minas) y varios (táser y chaleco antibalas). En la pantalla de arriba verás una pequeña descripción de cada una de estas joyas. ¡Un estupendo arsenal a un clic de distancia! Añade todo lo que quieras a la cesta y compra lo que quieras. Te mandarán un mail para decirte que el pedido ha sido entregado, con lo que te estará esperando en cualquiera de los pisos francos.

REPRODUCTOR DE MÚSICA

Toca el icono de la radio de tu PDA para escuchar la banda sonora del juego. **SELECCIONA LA EMISORA** (2) que prefieras según el estilo que más te guste de entre: Dub, electrónica, hip hop, jazz/funky o rock. Son canciones sin voces aunque están licenciadas.

INFORMACIÓN COMERCIAL

Estadísticas e información de todo tipo acerca del tráfico ilegal. Muestra tu inventario (con las sustancias que llevas encima y las que tienes en el alijo del piso franco), gráfica de beneficios y pérdidas, y el **MAPA DE TERITORIOS** (3), donde ves las zonas en que cada banda opera y sus gustos.

SISTEMA

Aquí puedes cambiar los **AJUSTES** (4) del juego (como el volumen de música o efectos), y también puedes cargar, guardar, borrar o empezar una nueva partida.

GPS

Te sirve para **LOCALIZAR PUNTOS DE INTERÉS** (5) y (6) desde pisos francos y gasolineras hasta misiones secundarias y traficantes. Puedes trazar una ruta a cualquier punto de la ciudad pulsando dos veces en el mapa.

MULTIJUGADOR

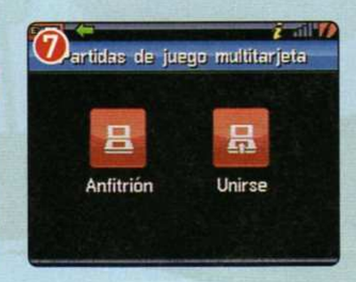
Desde aquí entrarás en sus divertidos **MODOS ONLINE** (7) versus y cooperativos.

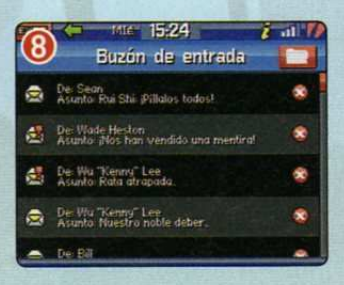
ESTADÍSTICAS

Estadísticas de todo tipo sobre comercio, vehículos, combate, tráfico de sustancias y muchas más. Además de todo esto, la PDA te permitirá **ACCEDER A LOS MAILS** (8) que te manden tus colegas o consultar un detallado informe de la misión que estés jugando. También te mostrará la fecha y la hora, y el porcentaje de juego completado, incluidas las medallas que hayas conseguido hasta el momento.











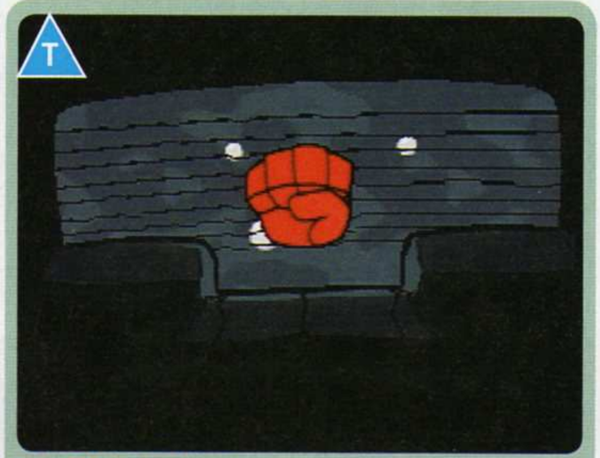
misiones de WU "Kenny" Lee

Kenny aspira a ser el sucesor de nuestro padre (su hermano), recientemente asesinado. Para ello pretende ganarse el favor de Hsin, el actual líder de las triadas en Liberty City, dándole la espada que traemos desde China. Al robarnos la espada, Kenny se encuentra en una situación comprometida y está perdiendo poder. Ayúdale. Tiene una gran facilidad de palabra y siempre habla del honor de ser triada usando proverbios chinos.

1.Prólogo. YU JIAN

INTRO:
En el juego encarnas a Huang Lee, el hijo rico de un poderoso mafioso de China. Tu padre ha muerto y vas de camino a Liberty City para entregar una espada al que será nuevo líder de las triadas, Hsin. La espada se llama Yu Jian, y tu padre la ganó en una partida de cartas, pero se ha convertido en una especie de símbolo que hace que el portador sea el jefe de las triadas.

Llegas al lugar en que se va a producir el intercambio de la espada, pero el encuentro sale mal y te acaban disparando. Te han dado por muerto, así que arrojan el coche en el que caes herido al mar. Tu primera tarea será salir del coche. **ROMPE EL CRISTAL** (A) y después sal a la superficie. Misión superada. ¿A que era fácil?



ROMPE EL CRISTAL Tienes que aporrear el cristal trasero del coche con el puntero para hacerlo pedazos y poder salir vivo de tu primer encuentro. ¡Menudo comienzo!

2. PURSUIT FARCE

INTRO:
Kenny te dice que su jefe está muy disgustado por no tener la espada, así que te propone una solución: te pide que le ayudes en su negocio para tranquilizar al jefe, en vez de buscar venganza.

Tienes que ir al lugar que te señala el GPS para conocer a **LING** (P), una chica que trabaja para la familia. Pero enseguida aparece la policía, te explican como funciona el sistema de búsquedas policiales y tienes que **HUIR DE LOS POLIS** (A) con una búsqueda de dos estrellas. Lleva a Ling de vuelta y completarás la misión.





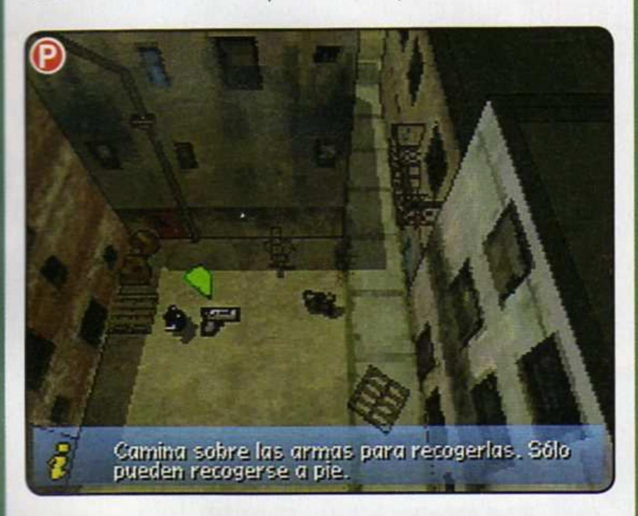
HUYE DE LOS POLIS Para quitarte de encima a los molestos "sabuesos" tienes que hacer que se estrellen tantos coches de policía como estrellas tengas.



3. UNDER THE GUN

INTRO:
Perder la espada está suponiendo un problema para Kenny. Unos macarras le han perdido el respeto y han retenido al gerente de un restaurante al que tu tío ofrece protección.

Kenny necesita que entres en acción, así que Ling te enseña con un **TUTORIAL** (P) el manejo de las armas. Tienes que pulsar R para fijar el blanco y luego A para pegar puñetazos y A+B para patada voladora. Después, con pistolas, primero R y luego A. Para cambiar de blanco usa el botón L. Tienes que coger tu primera pistola **FISGONEANDO EN UN CUBO DE BASURA** (T), dirigirte al callejón cercano y acabar con los macarras, aunque inevitablemente tu compañera Ling será asesinada. Misión superada: 50 pavos





"BASUREANDO" Pulsa Select para acercarte al cubo y con el puntero ve agarrando y apartando las bolsas de basura para ver si encuentras algo interesante detrás.

4. PAYBACK

INTRO:
La verdad es que Ling era una chica bastante maja (por lo menos te trataba bien), así que tienes que vengarla cuanto antes y de paso hacer un trabajito para el tío Kenny.

Sigue el punto del GPS. Recuerda que puedes cambiar las opciones y hacer que la ruta se trace en la propia carretera mediante unos triángulos de colores que te indican el camino. La ruta del GPS es legal, así que no es la más rápida. Llegado al lugar te explican **CÓMO SALTAR** (P) paredes bajas o coches, pulsando Y. Luego tienes que perseguir a un pandillero para que te lleve al callejón donde están sus compinches y acabar con todos. El último (el jefe de la banda) escapará en un coche. Acaba con él **DESTRUYENDO SU VEHÍCULO** (P) u obligándole a bajar y acabando con él. Misión superada: otros 50 pavos más.



CÓMO SALTAR Pulsando el botón Y saltarás muros bajos, obstáculos o coches. Te resultará muy útil cuando tengas que parapetarte detrás de coches o paredes en los tiroteos.

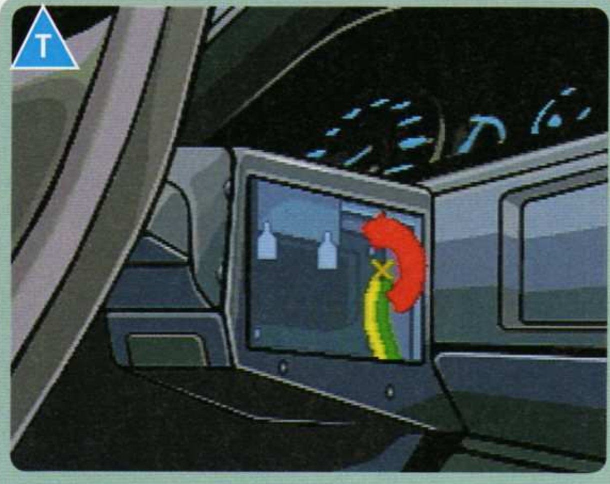


5. THE WHEELMAN

INTRO:

Tu tío está que echa humo. Desgraciadamente para ti, le toca trabajar para Chan, el hijo del patriarca al que ha decepcionado con lo de la espada, el señor Hsin. Pero claro, él no está para esos trotes, así que te pasa el "marrón" a ti. Tienes que conseguir tres coches veloces para Chan y después llevarlos a un taller clandestino que es propiedad del hijo mimado del mafioso.

Los coches están señalados en tu GPS. Te aconsejamos que actives en los ajustes de sistema de tu PDA la opción de mostrar GPS en la pantalla superior, así no tendrás que estar pendiente de la táctil mientras conduces. Para robar alguno de ellos tendrás que **HACER UN PUENTE** (▲). Otros te lo pondrán **MÁS DIFÍCIL** (▲). Lleva los 3 coches y misión superada. No tiene mas secreto (50 pavos). Ahora puedes visitar al vendedor de coches para ver los coches de importación que te ofrece.



HACER UN PUENTE Tendrás que usar el Stylus para retirar los tornillos y después hacer un puente juntando los cables (haciendo círculos alrededor) para que salte la chispa.



ROBAR NO ES FÁCIL Algunos necesitarán que uses la PDA para descifrar el código y luego anotarlo cuando salga el número correcto. Si no terminas a tiempo saltará la alarma.



7. NATURAL BURN KILLER

INTRO:

El respeto para un mafioso es muy importante y parece que a Kenny se lo han perdido. Las tiendas a las que ofreces protección como "solidaria labor" para la comunidad ya no pagan el impuesto de la mafia. Kenny quiere que quemes una tienda para dar ejemplo ¡y que se enteren de quién manda!

Tienes que ir a la gasolinera a **HACER UNOS CÓCTELES MOLOTOV** (▲). Esta vez es gratis. ¡Yuju! De ahora en adelante te costará 50, 100 o 200 "machacantes" según el tamaño del depósito de gasolina. Cuando tengas los cócteles tendrás que **QUEMAR DOS COCHES Y UNA TIENDA** (P). Una vez hayan ardido hasta explotar y hayan aprendido la lección habrás superado la misión. 50 pavos.



6. TRICKS OF THE TRIAD

INTRO:

Tu tío te revela su principal actividad, la venta de sustancias "farmacéuticas", es decir, drogas, que es el negocio más lucrativo para las mafias en Liberty City.

Te ha dejado una muestra de la mercancía en tu piso franco y tienes que llevársela a un comprador. Una vez llegues al punto de reunión, **LE DARÁS LA MERCANCÍA** (T). Otro tipo te enviará un mail a tu PDA para vender mercancía a precio de ganga. Cuando terminas el trato, la policía hace acto de presencia en el lugar por culpa de **LAS CÁMARAS** (P), así que tienes que "salir por patas", despistarlos y volver a tu apartamento para almacenar toda el cargamento. Misión superada, pero 0 pasta. Al terminar esta misión, Chan, el hombre al que tu tío quería contentar muy a su pesar, te ofrece trabajo. Ahora tendrás a tu disposición otro lugar al que ir para buscar misiones.



HACIENDO TRATOS A la izquierda de la pantalla táctil aparecerá la mercancía que llevas contigo (hasta un máximo de 50 unidades). A la derecha verás la del traficante.



CÁMARAS DE SEGURIDAD Hay 100 cámaras repartidas por Liberty City que vigilan para evitar el tráfico de drogas. Te lo explicamos a fondo en el apartado de misiones secundarias.



HACIENDO CÓCTELES Con el puntero manejas la manguera de gasolina. Dirige el chorro hacia la botella y llénala. Coloca el trozo de tela y tendrás unos estupendos cócteles molotov.



USANDO LOS CÓCTELES Los cócteles se tiran con la pantalla táctil. Al presionar en el icono del cóctel aparece un círculo que te dice la distancia y la dirección en la que quieres tirar.

8. RECRUITMENT DRIVE

■ INTRO:
Todos estos problemas con otras mafias rivales ha mermado el número de secuaces de nuestro tío. Kenny necesita "sangre fresca", así que tienes que reclutar nuevos pandilleros que se unan a tan noble causa.

Les **SALVAS DE TIROTEOS** (P) en los que están envueltos. Acaba con los pandilleros que tratan de matarlos y en agradecimiento se irán uniendo a ti. Cuando consigas reunir 3 podemos ir al **SALÓN DE TATUAJES** (A) para tatuar a uno de ellos y que ya sea uno más de la banda. Para poder continuar con las misiones de Kenny tendrás que reunir 5000 dólares en cualquiera otra de las actividades que te ofrece Liberty City. Así podrás comprar una nueva propiedad en otra zona de la ciudad.





TATUAJES Con el puntero rellenas el dibujo en la pantalla táctil para crear la figura que aparece. Ten cuidado y no te salgas mucho de los bordes para acabar la misión.

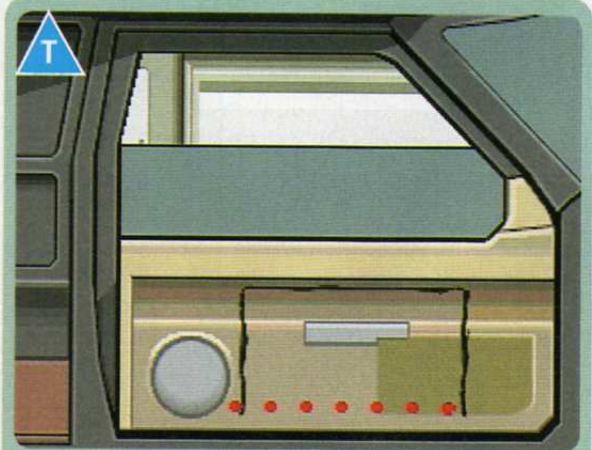
9. CARPE DIME



■ INTRO:
Los informadores de Kenny le han comunicado que una furgoneta robada por unos ladrones de poca monta podría tener la espada que buscas. Parece ser que tratan de sacarla de la ciudad para vendérsela a un comprador rico.

Sigue el punto que te indican en el radar. Tendrás que **PERSEGUIR Y EMBESTIR** (P) a la furgoneta hasta hacer que se pare para poder robarla. Una vez que la hayas desvalijado tendrás que transportarla al restaurante de tu tío sin destruirla. Al llegar **RAJARÁS LA TAPICERÍA** (A) de la puerta de la furgoneta para ver si la espada está escondida allí. Lo único que verás es un libro que apunta a los Spanish Lords, una banda callejera. Misión cumplida: 100 pavos.





BUSCANDO MERCANCÍA Tienes que seguir la línea de puntos rojos usando el puntero para abrir la tapicería de la puerta y quedarte con lo que encuentres dentro.



10. STORE WARS

INTRO:
Además de ser los principales sospechosos del robo de la espada Yu Jian, los Spanish Lords están atacando establecimientos que tu tío está protegiendo. Tienes que llegar al lugar, poner una **BARRICADA** (P) a ambos lados de las calle usando los coches que puedas robar en las proximidades y acabar con las **OLEADAS DE PANDILLEROS** (P) que tratan de quemar la tienda. No dejes que el medidor de daño se llene, o la tienda quedará destruida. Cuando logres acabar con todos habrás superado la misión. 50 pavos.



BARRICADA Tienes que colocar los coches en las señales amarillas para que les sea más difícil entrar a los Spanish Lords.



ENEMIGOS Si te ves sobrepasado por los enemigos no es una mala idea disparar a los coches de las barricadas.

11. COPTER CARNAGE

INTRO:
Los Spanish Lords están muy enfadados por el robo de la furgoneta y porque evitaste que quemaran la tienda en la anterior misión, así que vienen a por tu tío. Sal del restaurante y acaba con todos los gangsters mientras proteges los camiones que transportan la mercancía de tu tío. Una vez que hayas logrado acabar con todos tendrás que perseguir el **HELICÓPTERO** (P) hasta que llegue al **ALMACÉN** (P) de los Spanish Lords. Ahora por fin les tienes localizados. Misión superada y 400 pavos que te embolsas.



HELICÓPTERO Ten cuidado con la potencia de fuego del helicóptero. No uses los camiones de Kenny para parapetarte, ya que dispararán y destruirán la mercancía de tu tío.

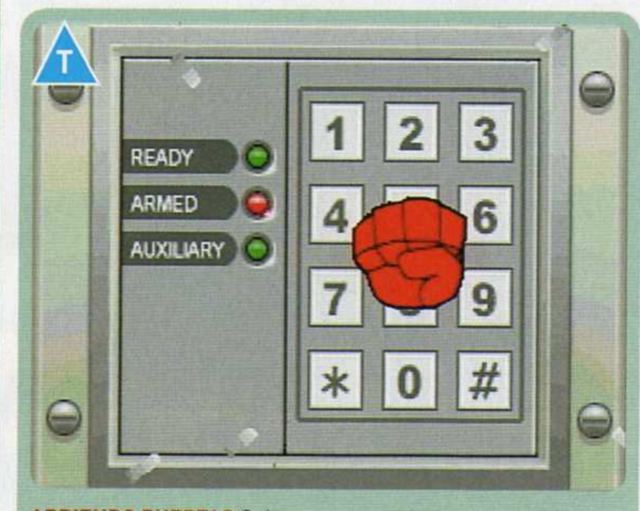


GUARIDA Sigue al helicóptero por la ciudad. Tranquilo que no hay que destruirlo; sólo tienes que localizar el lugar donde aterrice para descubrir su guarida y tenerlos "fichados"

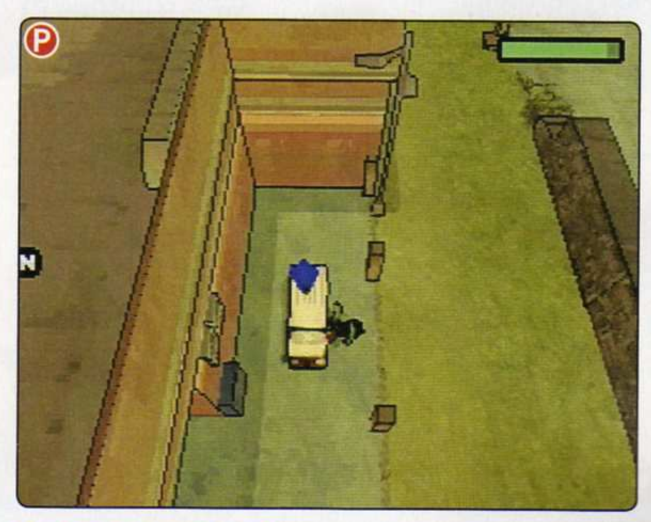
12. KENNY STRIKES BACK

INTRO:
Kenny quiere que asaltes el almacén de los Spanish Lords que descubriste al seguir al helicóptero en la anterior misión y que les robes su mercancía para ver si aparece la dichosa espada de tu padre de una vez por todas.

Llega hasta el almacén, abre la **VALLA ELECTRÓNICA** (A) usando la pantalla táctil y acaba con todos los Spanish Lords que salgan a tu paso. Cuando lo hayas despejado, **ROBA LA FURGONETA** (P) y llévasela a Kenny. Luego mira dentro (como hiciste en la misión 9 de Kenny) y conseguirás mercancía. Misión superada (0 pavos). A partir de este momento puedes volver al almacén de los Spanish Lords siempre que quieras para tratar de robarles a través de tu GPS en "trabajos temporales"



ABRIENDO PUERTAS Golpea con tu puntero en el panel de control. Saca los cables, coloca el de cada color con su pareja y une los cables haciendo círculos alrededor de ellos.



ROBANDO LA FURGONETA Puedes volver siempre que te apetezca a "darles el palo" a los Spanish Lords. La furgoneta estará esperándote aparcada en este sitio. ¡Que maja!

14. RAT RACE

INTRO:
Kenny te manda un mensaje en el que te pide que vayas a verle. Hsin se ha cansado definitivamente de que no le consigas la espada y piensa que tú eres el infiltrado de la policía, así que sin pensárselo dos veces ha mandado asesinarte. ¡Y por ahí no pasamos!

Reúnete con Kenny en el museo. Una vez le cuentes que tienes el archivo que demuestra que Chan y Zhou son los traidores, saldrás a contárselo a Hsin. Kenny conduce **LA RANCHERA** (P) y tú dispara con una ametralladora



RANCHERA Cuando te toque disparar no dudes en disparar a todo lo que se mueva. Media plantilla de la poli te perseguirá.



ESQUIVA Tienes que fijarte bien en dónde va a disparar para hacer un giro rápido y evitar que te destroce el coche.

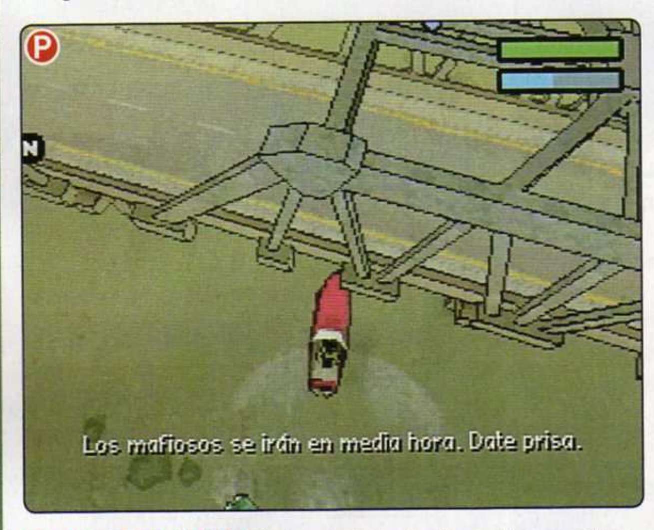


CHIVATO Kenny no duda en contarle a Hsin que su hijo y Zhou son unos traidores e incluso le instiga para que les castigue.

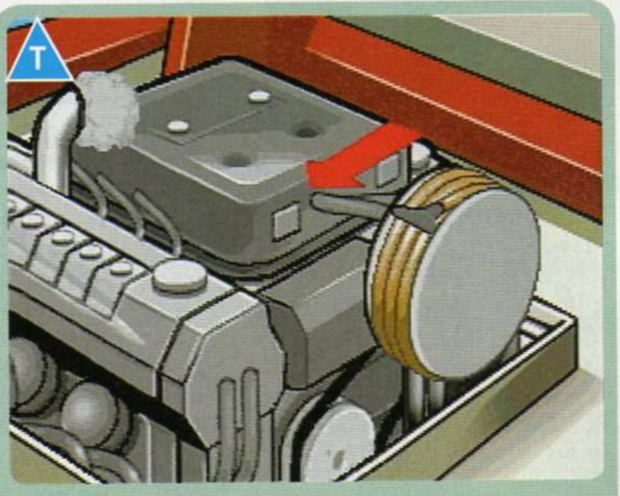
13. MISSED THE BOAT?

■ **INTRO:**
El jefe de la mafia, Hsin, le ha pedido a Kenny que le ayude a traer un barco lleno de mercancía a la ciudad. Kenny sospecha que o Chan o Zhou planean matar al jefe. O sea, que te toca ir para asegurarte de que no pase nada raro. ¡Este Kenny es un listo, nunca se mancha las manos!

Tienes que **IR A POR UNA LANCHA** (P) que Kenny te ha dejado en el malecón. Pero el motor se estropea, así que tendrás que **HACER DE MECÁNICO** (A).
Te dan la mercancía, pero un helicóptero y unas lanchas de polis están esperándote. ¡A escapar! Cuando los hayas despistado podrás dejar la mercancía en un muelle cercano. Misión superada: +10 H.



DE PASEO EN LANCHA El manejo de la lancha es bien sencillo. Con el botón B aceleras, con Y frenas, con A disparas, con R giras más rápido y si presionas el botón X te bajas de ella.

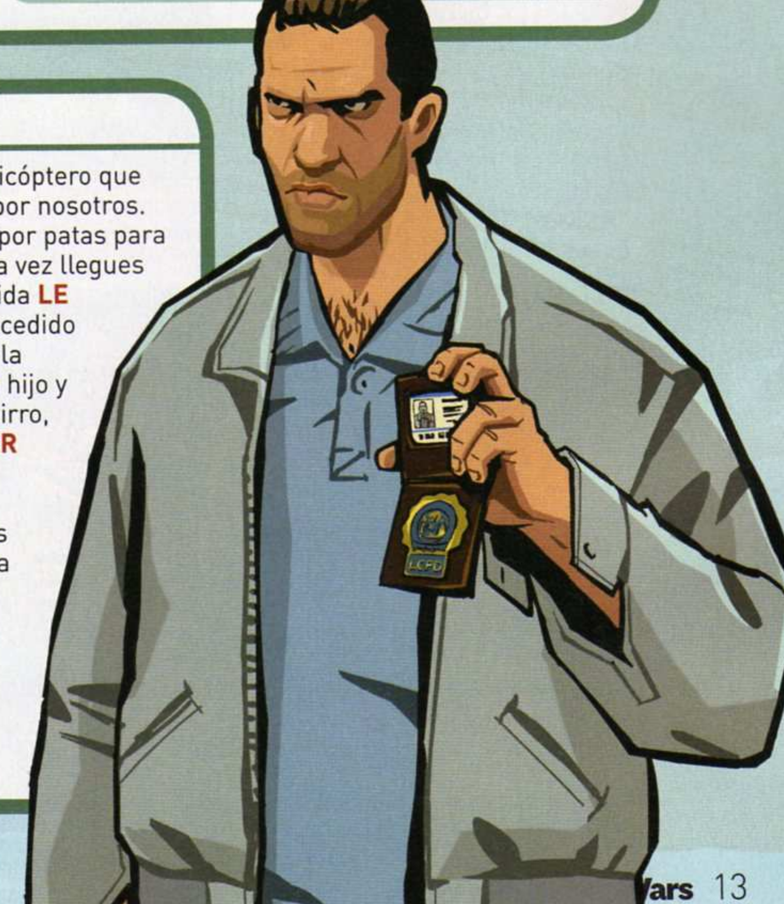


HACIENDO DE MECÁNICO Con el puntero cogess la cuerda para enroscarla en el motor y tiras para arrancarlo. Basta con dar un par de tirones.

gatling a todo lo que se mueva, ¡menuda potencia y cadencia de disparo! Llegados a un punto Kenny te cambiará de lugar y te tocará a ti conducir. Tienes que **ESQUIVAR LA MIRILLA DE DISPARO** (P) del helicóptero que Hsin ha mandado a por nosotros. Cuando se pare, sal por patas para evitar el disparo. Una vez llegues a casa de Hsin con vida **LE CONTARÁS** (P) lo sucedido y él, defraudado por la traición de su propio hijo y de su mas "leal" esbirro, le **CEDERÁ EL PODER** (P) a Kenny. Misión superada. Kenny te mandará 2 mensajes tras esta misión para que acabes con los traidores, Chan y Zhou. Parece que esta trama llena de giros llegará a su fin muy pronto.



SUCESOR Hsin está sobrepasado por los acontecimientos recientes, así que tira la toalla y le pasa el poder a tu tío Kenny.



misiones de chan

Chan es el hijo rico, mimado y bastante tontorrón, del señor Hsin, el líder de las triadas de Liberty City, al que quiere suceder en el cargo. A Chan sólo le preocupa pasárselo bien y que nadie le moleste. Trata de hacerse el duro y el jefe, pero es bastante patoso hablando. Le encantan las carreras de coches y todo lo que sea chulearse y ostentar su dinero y su poder.

1. PIMP HIS RIDE

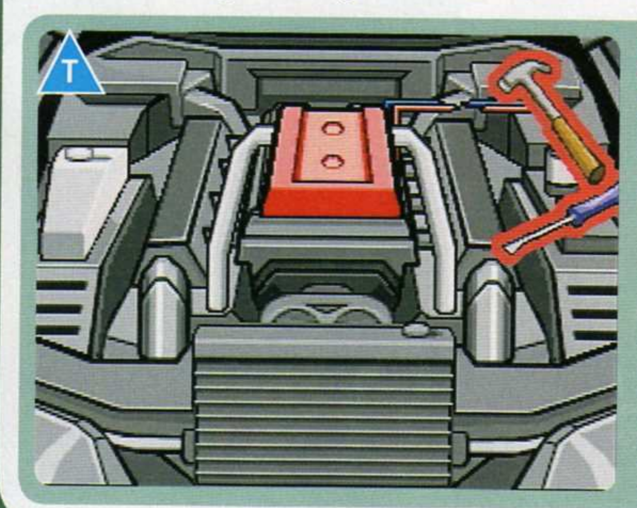


INTRO:
Chan quiere que le ayudes a sabotear el coche de un rival para ganar una carrera callejera, y así ganarse, supuestamente, el respeto necesario para ser el sucesor de su padre ahora que tu tío pasa por un mal momento. ¡Hay que ver qué cosas se le ocurren!

Una vez encuentres al piloto, tendrás que perseguirle. Ten cuidado y **NO TE ACERQUES MÁS DE LA CUENTA** (P). Cuando lo hayas seguido durante un rato se bajará del coche a hablar con un amigo. Aprovecha y róbaselo. Llévalo después al taller clandestino de Chan y hazle unos **PEQUEÑOS "ARREGLITOS"** (A) para que le sea imposible ganar. Luego tienes que devolverlo a su lugar antes de que llegue el camión de recogida que lo está esperando. Tienes un tiempo límite para cumplir la misión, así que te aconsejamos que uses atajos para llegar a tiempo. Misión superada: 50 pavos.



PERSIGUIENDO AL CAMPEÓN Si te acercas demasiado a él te pillará y tendrás que reiniciar la misión.



TUNEANDO COCHES
Con el puntero escoges la herramienta entre un martillo, un destornillador y unas tenazas. Haz lo que te pide cada herramienta sobre el motor del coche para dejarlo "tuneado". Es decir, que lo aporrees como un loco...

2. WHACK THE RACERS

INTRO:
La carrera que Chan quiere ganar para impresionar a los pandilleros de los Tong ya ha llegado. Lo malo es que Chan no había pensado que necesitaría un coche de carreras para tener alguna posibilidad (¡que lumbrera!). Total, que tendrás que "retirar de la circulación" a sus rivales.

Coge un coche (mejor si es uno rápido, aunque con un poco de pericia te vale hasta un taxi) y ve a la línea de salida para chocar con los contrincantes de Chan y **ASEGURAR ASÍ SU VICTORIA** (P) después de las tres vueltas que tienes que dar al circuito. Convierte a Chan en el campeón de la carrera y habrás superado la misión. 100 pavos más.



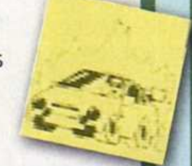
CARRERA Chan es el del coche con la flecha azul. Tienes que estorbar, empujar y golpear al resto de rivales para que gane de una maldita vez.



3. JACKING' CHAN

INTRO:

Estaba bastante claro que la carrera estaba amañada, así que los Irish Killers (los colegas del campeón al que le rompiste el coche) han secuestrado a Chan y tienes que salvarle.



Están en el muelle y han incendiado el coche en el que está Chan. Tienes que **CONSEGUIR UN COCHE DE BOMBEROS** (P) y **APAGAR EL FUEGO** (P) antes de que Chan se calcine dentro del maletero. Una vez lo hayas salvado tienes que llevarle al taller clandestino evitando los coches de los Irish.





MAFIOSO BOMBERO La manguera se maneja con el puntero. Puedes controlar la dirección y la distancia del chorro.



4. RAW DEAL

INTRO:

El bueno de Chan ha acordado un trato con una banda que siempre ha sido rival de las triadas. Te va a tocar acompañarle para descubrir que, obviamente, era una emboscada.

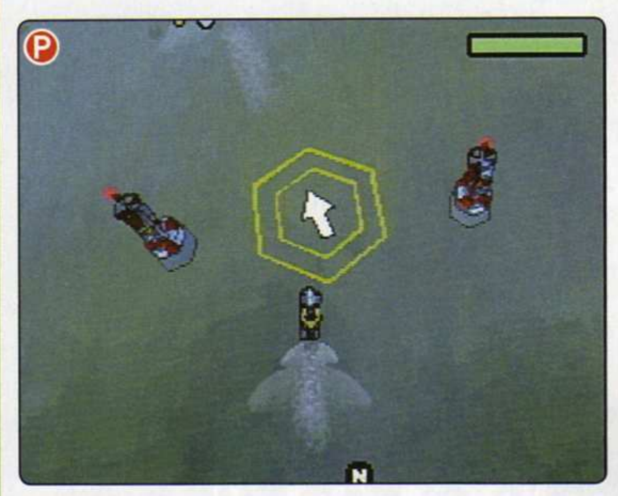
Líbrate de los enemigos y hazte con un coche para llevar a Chan al club de su padre, Hsin, el actual líder de las triadas. Cuando llegues hará acto de presencia Wade, un policía que como parte del proceso criminal te ofrecerá algunas misiones. Misión superada: 200 pavos.

5. SA-BOAT-AGE

INTRO:

El flipado de tu nuevo amigo Chan quiere competir contigo en una carrera en el agua. ¡Se debe imaginar que tiene alguna oportunidad! Tu pilotas una moto acuática y él va en una lancha. Ni con esas va a conseguir ganarte.

Tienes que **ATRAVESAR LOS CHECKPOINTS** (P) y acabar primero la carrera. Aprovecha el manejo sencillo y de giros muy rápidos en tu favor. La lancha de Chan se quedará parada por una avería y encima un montón de matones vienen a por él, así que tendrás que defenderle de **LAS HORDAS DE LANCHAS** (P) para evitar que le asesinen. Tienes que acabar con todas antes de que la energía de Chan llegue a 0. Al superar la misión recibirás 12 unidades de E. para venderlas y sacarte un dinerillo, que te vendrá muy bien.



CHECKPOINTS Tienes que ir pasando por encima de estas señales que te indican por dónde seguir y adelantar a Chan.



DEFENDER A CHAN Vigila los puntos rojos que aparecen en el mapa para saber por dónde vendrán los enemigos.

6. COUNTERFEIT GANGSTER

INTRO:
El FBI le pisa los talones a Chan. Conocen sus asuntos de falsificación, así que te toca destruirlos antes de le pillen. Primero serán unas cajas que debes destruir, luego otro grupo más en otro punto del mapa. Después, unos coches que tienes que coger y tirar al mar **CON AYUDA DE UNA GRÚA** (P) (T) y por último otro grupo de coches que tienes que empujar con un bulldozer para tirarlos al mar. Una vez te hayas deshecho de todos estos "marrones" la misión estará completada. 0 pavos.



MANEJA LA GRUA Con el joystick gris manejas la dirección de la grúa. Dirígela hacia uno de los coches y después pulsa el botón azul para atrapar los coches. Luego muévelos hacia el mar y pulsa otra vez el botón azul para tirarlos.

7. SLAYING WITH FIRE

INTRO:
Chan ha descubierto que hay más ratas en su banda informando a los federales.

Te montará en su helicóptero cargado de **CÓCTELES MOLOTOV** (P) para que los lances contra los traidores. Ojo, que los más peligrosos llevan lanzacohetes. Acaba con ellos antes de que te disparen. Luego destruye el helicóptero enemigo y Chan te dejará en un helipuerto y te premiará con 250 pavos.



LANZANDO COCTELES Con el puntero tienes que "achicharrar" a los enemigos. ¡Ojo a los lanzacohetes!.

8. CLEAR THE PIER

INTRO:
Los acontecimientos se han precipitado gracias a la información de los soplones que has descubierto, así que tendrás que acabar con Chan. Tiene que pagar por su traición...

Para ello cuentas con la ayuda del chaval al que reclutaste hace tiempo en la misión de Kenny "Recruitment Drive", en la que le hiciste un tatuaje. Los hombres de Chan están por todas partes en el muelle, pero vas bien equipado con una demoledora ametralladora gatling y con granadas. Dale un buen uso a este arsenal y **ACABA CON TODOS** (P). No te olvides de buscar por la zona para conseguir recuperadores de vida, chalecos o armas. **PERSIGUE A CHAN** (P) en su coche. Elimínalo y habrás superado la última y trágica misión.



INTERIORES En estos escenarios interiores tienes que eliminar a todo el que se cruce en tu camino.



PERSIGUIENDO A CHAN la verdad es que te lo has pasado en grande con este personaje, pero aquí llega el final para él.



misiones de hsin

Hsin es el actual líder de las triadas aquí en Liberty City. Es un mafioso a la antigua usanza, es decir, que su vida se basa en el honor, el respeto, la familia y los negocios. O sea, que es un auténtico asesino sin escrúpulos capaz de todo por dinero. Pero parece que su momento se acaba, ya que tanto Zhou como Chan o Kenny quieren su puesto.

1. TRAIL BLAZER

INTRO:
Chan te presenta a su padre, el jefe de las triadas Hsin. Este hombre está muy enfadado por el ataque a su hijo (cuando le salvaste del coche en llamas), así que quiere venganza.

Tendrás que robar un camión cisterna y estrellarlo contra unos depósitos de combustible cercanos a la tienda de tus rivales. Una vez que te hagas con el camión la policía te disparará y el camión irá perdiendo gasolina y creando un **RASTRO DE LLAMAS** (P) a su paso. Tienes que conducir lo más rápido posible y tratar de no chocarte mucho para no perder tiempo y que el fuego no se te eche encima. Tienes que aparcarlo donde te indican y esperar el "boom" Misión superada: 300 pavos.



LÁNZATE Un consejo, al llegar a tu objetivo: lánzate del camión en marcha y así te será más fácil escapar.

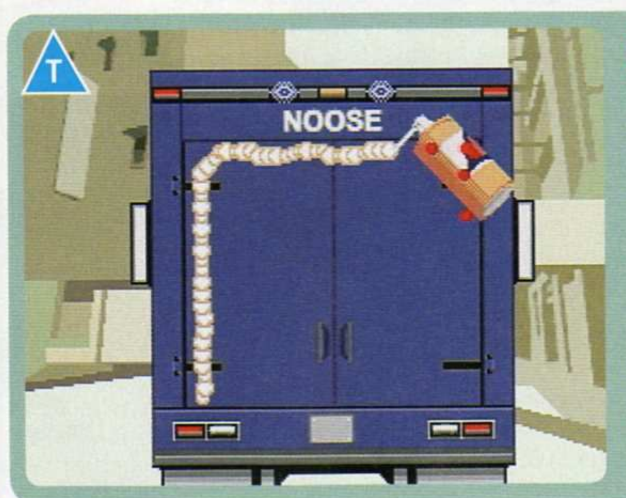
2. THE OFFSHORE OFFLOAD

INTRO:
Chan ha sido encarcelado y los negocios de Hsin se vienen abajo por culpa de un soplón dentro de la banda. Hsin quiere que te asegures de que un dinero negro que querían blanquear salga del país, pero los hombres que lo tenían en su poder han sido capturados. Ve a por ellos.

Necesitas un coche de cuatro plazas, así que hazte con uno (un taxi vale) y dirígete al punto señalado. Los hombres están atrapados en un furgón blindado retenidos por la policía. Entra por el **CALLEJÓN DE LA DERECHA** (A) para llegar a la parte trasera del furgón sin ser visto. **COLOCA LOS EXPLOSIVOS** (A) con el spray en el furgón y libera a tus colegas. Deshazte de los polis. Recoge al contable de la banda siguiendo el punto azul del mapa. Una vez que tengas a los 3 tienes que llevarlos al helipuerto sanos y salvos para que escapen en un helicóptero. Misión cumplida: 700 dólares para Huang.



CALLEJÓN Este es el punto por el que tienes que entrar para que no te pillen los polis, aunque siempre puedes entrar a las bravas.

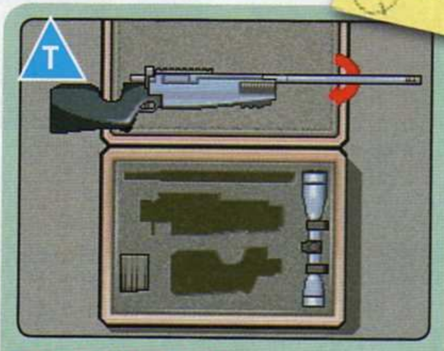


COLOCAR EXPLOSIVOS Tienes que seguir con el puntero la línea de puntos rojos para colocar el explosivo usando el spray. Después de eso, debes colocar dos piezas de metal a ambos lados de la puerta del furgón (donde se te señala) para controlar la explosión.

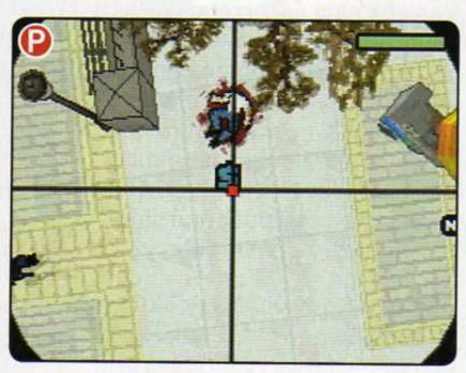
3. ONE SHOT, ONE KILL

INTRO:
Hsin te dice que el hombre que traicionó a tu padre es también el testigo estrella contra Chan, que acaba de ser liberado de la cárcel. Tienes que ir al punto que te señalan en el mapa y entrar en la puerta que aparece marcada con las flechas amarillas para subir al balcón donde aguarda el rifle de francotirador.

PARA MONTARLO (T) tienes que usar la pantalla táctil e ir colocando las piezas como te indican. Una vez montado, tienes que mover la mira por el parque con la cruceta y **BUSCAR A UN HOMBRE CON CAMISA BLANCA**(P) y pantalón vaquero. Una vez lo tengas en la mirilla, acaba con él. Ahora tendrás un nivel de búsqueda policial de 3 estrellas. Baja el nivel y líbrate de los policías para completar la misión con éxito. 0 pavos de premio.



MONTANDO EL RIFLE Sigue los pasos que aparecen en pantalla, como colocar la mirilla, el cañón haciendo círculos para que enrosque, o los cartuchos.



USANDO EL RIFLE Te mueves con la mirilla por una zona de la que no puedes salir. Localiza al de camisa blanca y dispara.

4. BY MYRIADS OF SWORDS

INTRO:
El señor Hsin quiere vengarse de los traidores de las triadas a espadazo limpio. Tienes que **RECOGER LA ESPADA** (P) de un cubo de basura cercano.

Tendrás que acabar con el líder de cada uno de los dos grupos de triadas. Uno va a pie y el otro en coche. Acaba con los dos, usando la espada obligatoriamente, **COGE SU TARJETA DE IDENTIFICACIÓN** (T) y reúnete con Hsin en el parque de atracciones. Cuando llegue querrá matarte, pero Kenny lo evita. Después Hsin reclama que investigues a los Midtown Gangsters (los coreanos) en su piso franco y a los Angels of Death (los de la expansión de «GTA IV»). Por suerte, tiene un infiltrado (Lester), que se pondrá en contacto contigo.





REGISTRANDO Tienes que usar el puntero para sacar las tarjetas de la cartera hasta que des con la pista. Habrá detalles muy graciosos.

5. A SHADOW OF DOUBT

INTRO:
Hsin te pide que sigas a un coreano que puede llevarte hasta el piso franco de su banda. Quiere comprobar si le siguen siendo leales ahora que han cambiado de líder.

El tipo lleva un paraguas rosa. Tienes que **OCULTARTE** (P) donde puedas cuando se pare a mirar. Al reunirse con uno de sus socios, tendrás que colocarle un dispositivo de seguimiento en su coche. Sigue la señal intermitente (abre bien los ojos para saber seguirla). Cuando lleguen al piso franco, la misión habrá acabado (0 $). Les tienes pillados.



SEGUIMIENTO No te quedes muy lejos del objetivo. Si lo pierdes de vista la misión acabará.

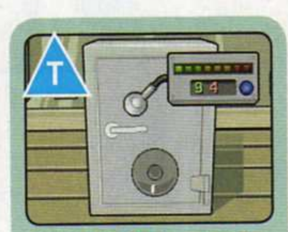
6. FRIENDO OR FOE?

INTRO:
Ha llegado la hora de entrar en el piso franco de los "leales" coreanos.

Irás con un colega de Hsin en una furgoneta a por unos explosivos. Tienes que colocarlos en la pared del piso franco. Por el hueco entrarán los chicos de Hsin. **COLOCA LA FURGONETA** (P) en la señal. Mientras, acaba con las oleadas de coreanos que vendrán, hasta que los chicos hayan robado la caja fuerte. Cuando la hayan robado monta en la furgoneta y dirígete a la guarida de Hsin. Allí **ABRIRÁS LA CAJA FUERTE**. Misión cumplida: 200 pavos.



APARCA LA FURGO Tienes que aparcar la furgoneta marcha atrás donde te indican para que los muchachos puedan escapar.



ABRIR LA CAJA FUERTE Usas un estetoscopio con el puntero y giras la ruedecilla igual que en las películas.

7. ARMS OUT OF HARM´S WAY

INTRO:
Tienes que detener la venta de armas a tus rivales para evitar (obviamente) que después las puedan usar contra nosotros. Fácil de entender, ¿no?

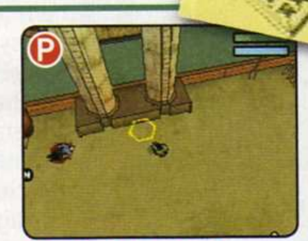
Ve a los muelles. Entra en el recinto y acaba con todos. Ten cuidado con los enemigos que tienen rifles de asalto. Sería bueno ir con un buen chaleco. Cuando elimines a todos tendrás que seguir y **DESTRUIR LA LANCHA** (P), que también contiene armas. ¡Hombre al agua! Misión superada: 200 pavos más para Huang.



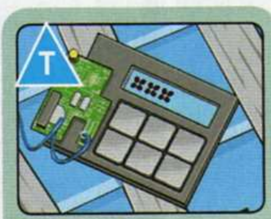
8. THE WAGES OF HSIN

INTRO:
Hsin ha visto su paciencia colmada y te ordena que destruyas la base de operaciones de los coreanos de una vez por todas.

Para ello tienes que recoger un maletín con explosivos cercano a la guarida de Hsin. Después hay que ir a la base y acabar con los enemigos al tiempo que **COLOCAS LAS BOMBAS** (P) en las torres. Luego **DEBES ACTIVARLAS** (T) con la pantalla táctil y destruir el lugar hasta dejarlo reducido a cenizas. Misión superada: 2500 pavos.



COLOCA LAS BOMBAS en los hexágonos amarillos para darles una lección.



ARMANDO LAS BOMBAS Tienes que repetir las pulsaciones de teclas que veas en el dispositivo para armarlas.

9. A RUDE AWAKENING

INTRO:
Hsin te dice que no existe ninguna grabación de Capra y que D´vanzo te está usando como matón para acabar la familia Messina.

Tienes que hacerle una "visita" a D´vanzo, así que busca por los lugares en los que antes te encontraste con él. Le sorprenderás hablando de cómo te ha engañado y... **¿VESTIDO DE MUJER?** (P), ¡vaya sorpresa! Sigue su coche y deshazte de él. Rudy D´vanzo te dejará 500 pavos al caer.





misiones de zhou

Zhou es un joven mafioso al que Hsin (el jefe de las triadas) tiene en bastante buena estima. Cree que va a ser el sucesor de Hsin, y más ahora que tu tío ha perdido enteros por el desafortunado incidente con la espada. Es bastante arrogante pero también muy eficiente y va a las claras. Odia totalmente a Chan, al que considera un estúpido. ¿No tiene razón?

1. STEALING THE SHOW

INTRO:

Para poder empezar las misiones de Zhou tienes que conseguir 20 bolsas de mercancía. Si no las tienes ni en tu maletín ni en el alijo de uno del piso franco, puedes conseguirlas de algún "vendedor" Echa un vistazo a tu PDA y busca alguno que te haga una buena oferta. Si no lo encuentras, compra al primero que veas, ya que los precios no estarán demasiado caros.

Como primer golpe tiene pensado asaltar un camión que encontrarás en la gasolinera. Subirás a él y **LE TIRARÁS LAS CAJAS** (A) desde el camión robado en marcha a su camioneta. Cuando hayas conseguido **"ENCESTAR" 15 CAJAS** (P) en la camioneta podrás escapar con Zhou a su guarida. Misión superada: 150 pavos.





LANZANDO Tiras las cajas pulsando con el puntero en el icono de la caja de la pantalla táctil y deslizándolo en la dirección en la que quieras lanzar, como ocurre con las granadas, cócteles y demás armas arrojadizas. Afina tu puntería.

2. FLAT-LINER

INTRO:

Un amigo de Zhou ha sido trasladado de la cárcel por razones médicas. Le atenderán y volverá a la cárcel. Zhou quiere evitar esto a toda costa.

Está en el aeropuerto custodiado por un montón de polis que no le quitan ojo de encima. Tienes que robar la ambulancia eliminando a los polis que hacen guardia y volver al club nocturno de Zhou tras despistarlos. Por el camino tendrás **REANIMAR** (A) al amigo de Zhou, para que no se te vaya "al otro barrio". Al llegar al club vivirás una escena que te hará ver que Zhou está completamente loco. Si Zhou es tan majo con sus amigos como con éste, no te convendría ser amigos de Zhou. Misión superada. Ganas 150 pavos.

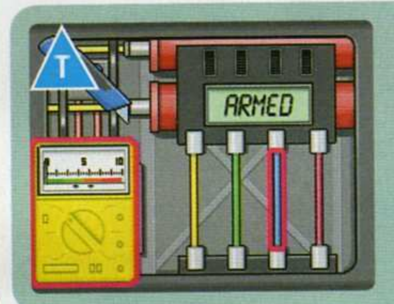


PRIMEROS AUXILIOS Si el enfermo se sobresalta por golpes o disparos tendrás que tocar el icono del corazón para poder reanimarle y que no muera.

3. BOMB DSIPOSAL

INTRO:
En esta misión tendrás que llegar a tiempo a desactivar 4 furgonetas bomba que tratan de destruir otros coches en los que hay unos alijos que interesan a Zhou.

Tienes que eliminar a los mafiosos que tratan de destruir el alijo al tiempo que **DESACTIVAS LAS BOMBAS** (▲) de las furgonetas empleando la pantalla táctil. Misión cumplida: 200 pavos.



DESACTIVANDO Para cortar uno de los 4 cables debes usar el voltímetro (para saber que cable tiene mas carga eléctrica). Gracias a eso conseguirás saber cuál es el que lleva la bomba.

4. DRIVEN TO DESTRUCTION

INTRO:
Zhou esta harto de que le ninguneen, así que quiere acabar con lo traficantes rivales para convertirse en el jefe de las triadas.

Tú conducirás la camioneta y Zhou irá montado detrás con una ametralladora gatling para provocar **UNA MATANZA** (P) entre los narcos. Una vez que se llene el medidor, le tienes que transportar de vuelta a su club y te premiará con 300 pavos.



AMETRALLADORA Zhou es una auténtica máquina de disparar con la ametralladora. Este tío es un maníaco.

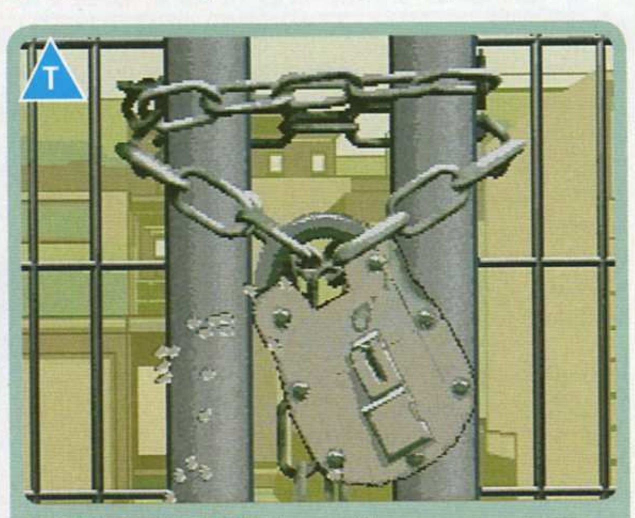
5. CASH & BURN

INTRO:
Tantas escaramuzas con los coreanos han dejado a los irlandeses como mafia principal de la zona que ocupaban aquellos.

Zhou quiere que quememos los locales que protegen esos irlandeses para demostrar lo mal que lo hacen y lo mucho que nos necesitan esos comerciantes. Para eso te ha dejado un jugoso lanzallamas escondido en un coche cercano. Una vez llegues a la obra tendrás que **ROMPER EL CANDADO** (▲) de la valla a golpes utilizando la pantalla táctil y **QUEMAR LAS CAJAS DE SUMINISTROS** (P) que hay en la obra. Hay 18, y además saldrán numerosos enemigos a los que también tendrás que chamuscar. Un consejo: hay varios botiquines de salud repartidos por la obra. Búscalos para hacértelo más fácil. Misión cumplida: 0 pavos.



QUEMA QUE TE QUEMA Usar el lanzallamas es una gozada. Podrás comprarlo, pero esta vez es gratis, así que disfruta.



ROMPER EL CANDADO Es tan sencillo como aporrear como loco el candado para romperlo y poder entrar a la obra.

PERSONAJES

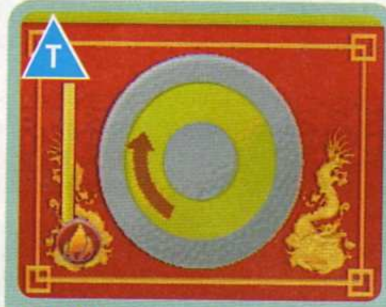
6. DRAGON HAUL Z

INTRO:
Zhou te pide que participemos en las fiestas del barrio chino como parte de un ingenioso plan. Vete a saber en qué estará pensando ahora el "colgao" de Zhou...

Hay que robar el traje ceremonial del carnaval chino. Zhou acaba de perpetrar un atraco y quiere usar el disfraz para pasar desapercibido entre la multitud. Para ello debes **MOVER EL DRAGÓN CHINO** (P) a los puntos que te indican de la calle y hacer **LO QUE TE INDIQUEN EN LA TÁCTIL** (A). Si lo haces bien y no rellenas el medidor de sospecha del público y los polis, habrás superado la misión y recibirás una suma más que considerable de dinero: nada menos que 1000 pavos.



ESCUPE FUEGO Tendrás que soplar en el micro para que el dragón expulse fuego. ¡Una auténtica gozada!.



DRAGÓN Tienes que moverte hacia las marcas del suelo, hacer círculos con el puntero y soplar.

7. THE FANDOM MENACE

INTRO:
Tienes que llevar a Zhou para que se reúna con unos amigos y luego llevarlos a casa de Zhou.

El problema es que los paparazzi persiguen a Zhou en sus motos, no sabemos si porque es famoso este chalado, pero el caso es que quieren sacarle fotos comprometedoras. Si lo hacen, tíralos de la moto y luego **ACABA CON ELLOS** (P). Vuelve al coche y sigue asegurándote de que el honor del señor Zhou no queda en entredicho. Cuando se haya reunido con todo el mundo habrás superado la misión. 200 pavos.



8. SO NEAR, YET SONAR

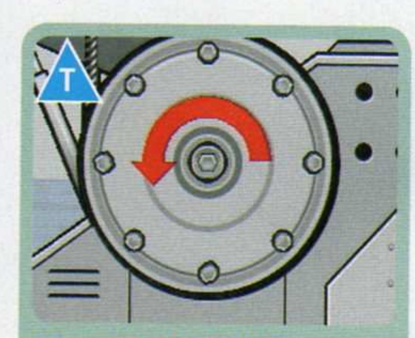
INTRO:
Después de perder un cargamento en mitad del océano (debido a que tú lo destruiste en una misión de Heston. ¡No queremos ni imaginarnos qué haría si se enterase!), Zhou necesita que te subas a un barco de recuperación y saques su mercancía del fondo del mar para devolvérsela.

Tienes un **SONAR** (A) en el barco que te servirá para localizar la mercancía perdida. Al **RECUPERAR 4 CAJAS** (A)de suministros ya estarás listo para llevarlo de vuelta al malecón y conseguir +15 A. de recompensa.

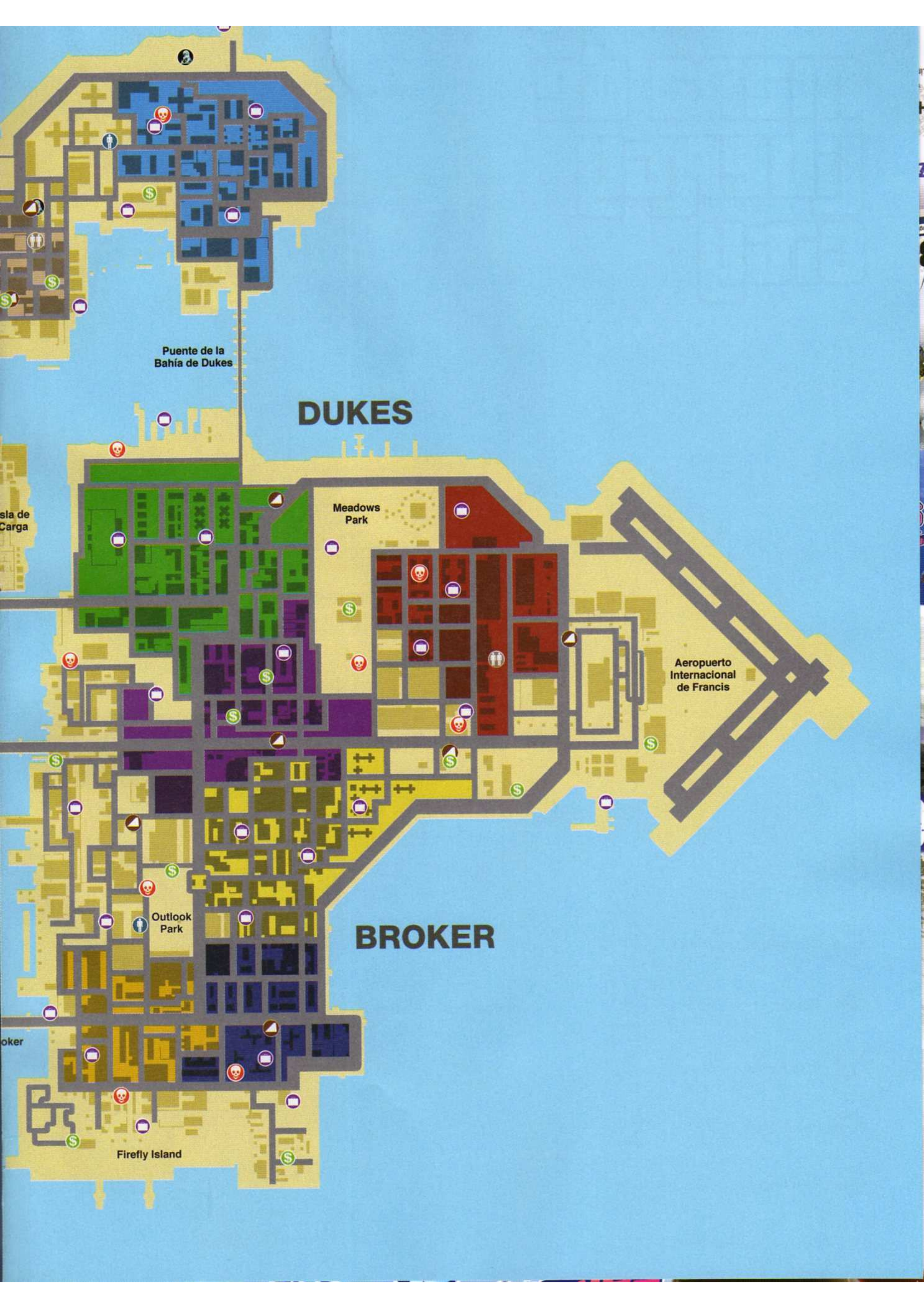
Como siempre, debes tratar de reinvertir el dinero que ganes con la venta de esta recompensa en alguna mercancía que te vendan a un precio asequible.



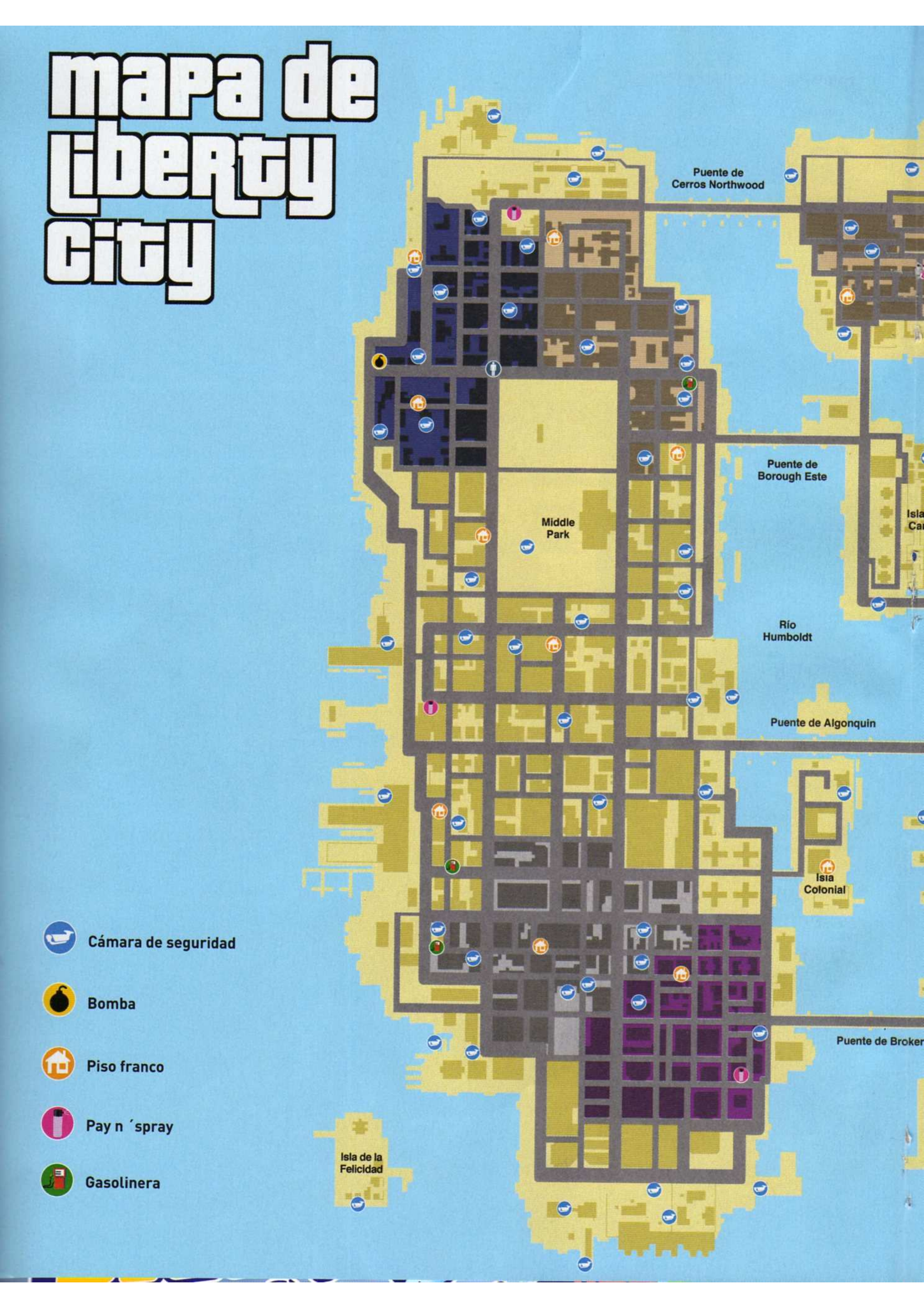
SÓNAR Puedes usar el botón de disparo (A) o tocar la pantalla táctil para activar el sonar durantes unos valiosos y escasos segundos.

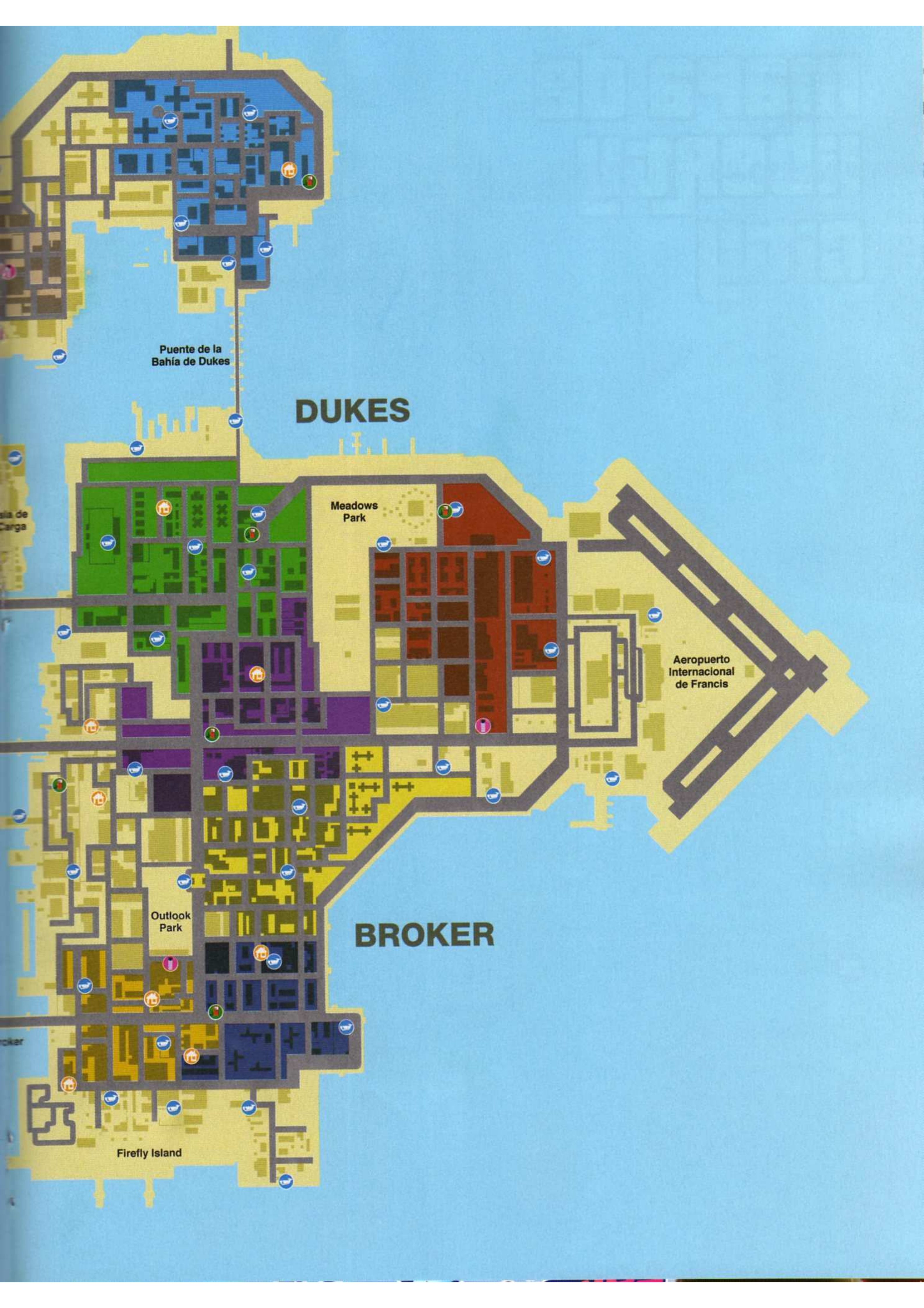


RECOGIENDO EL CABLE Tienes que hacer círculos con el puntero para ir recogiendo el cable y recuperando las cajas del fondo del mar.

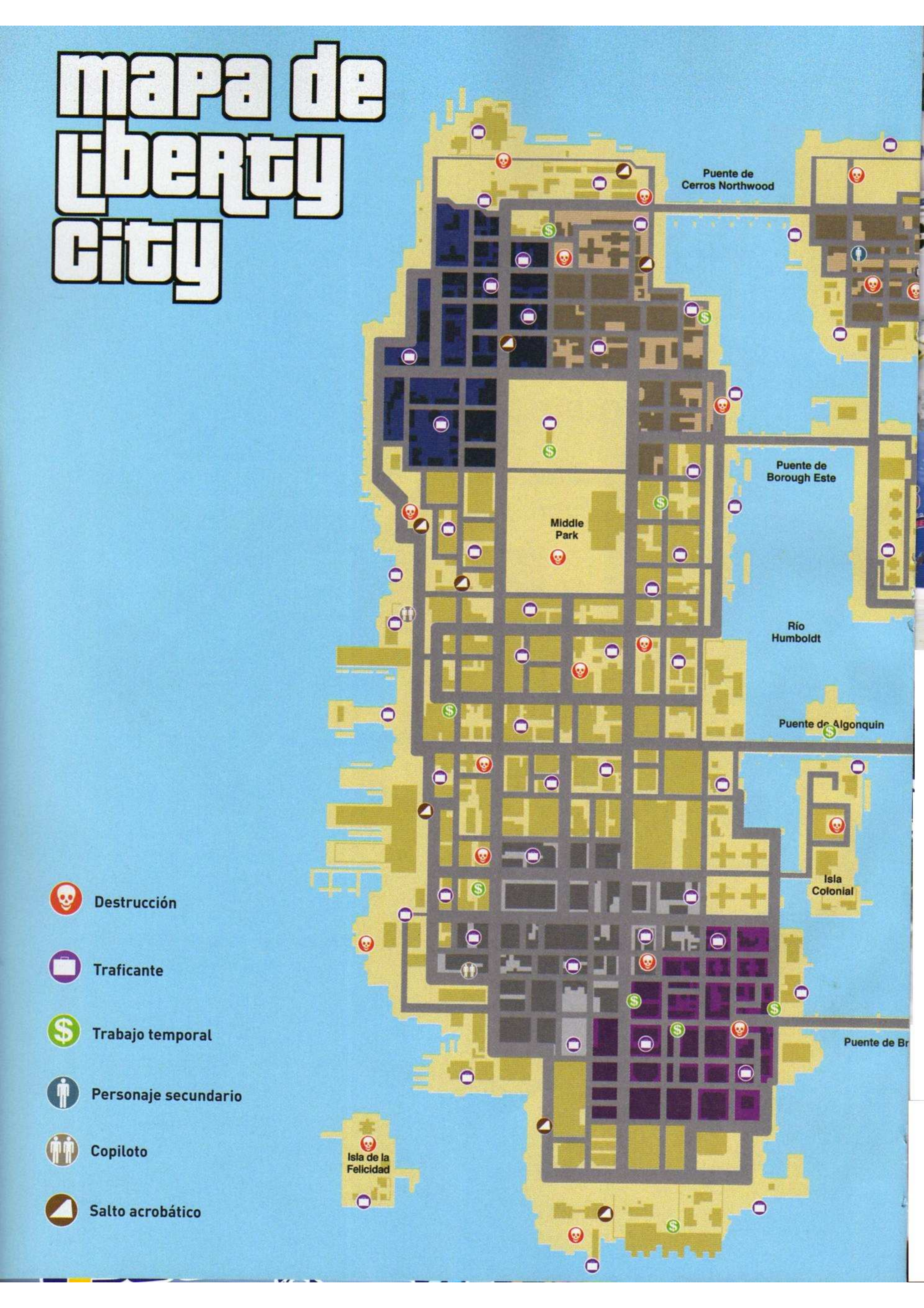


Puente de la
Bahía de Dukes
DUKES
sla de
Carga
Meadows
Park
Aeropuerto
Internacional
de Francis
Outlook
Park
BROKER
oker
Firefly Island


mapa de Liberty City
Puente de Cerros Northwood
Puente de Borough Este
Middle Park
Río Humboldt
Puente de Algonquin
Isla Colonial
Puente de Broker
Isla de la Felicidad
Cámara de seguridad
Bomba
Piso franco
Pay n ´spray
Gasolinera



Puente de la
Bahía de Dukes
DUKES
Meadows
Park
Aeropuerto
Internacional
de Francis
Outlook
Park
BROKER
Firefly Island

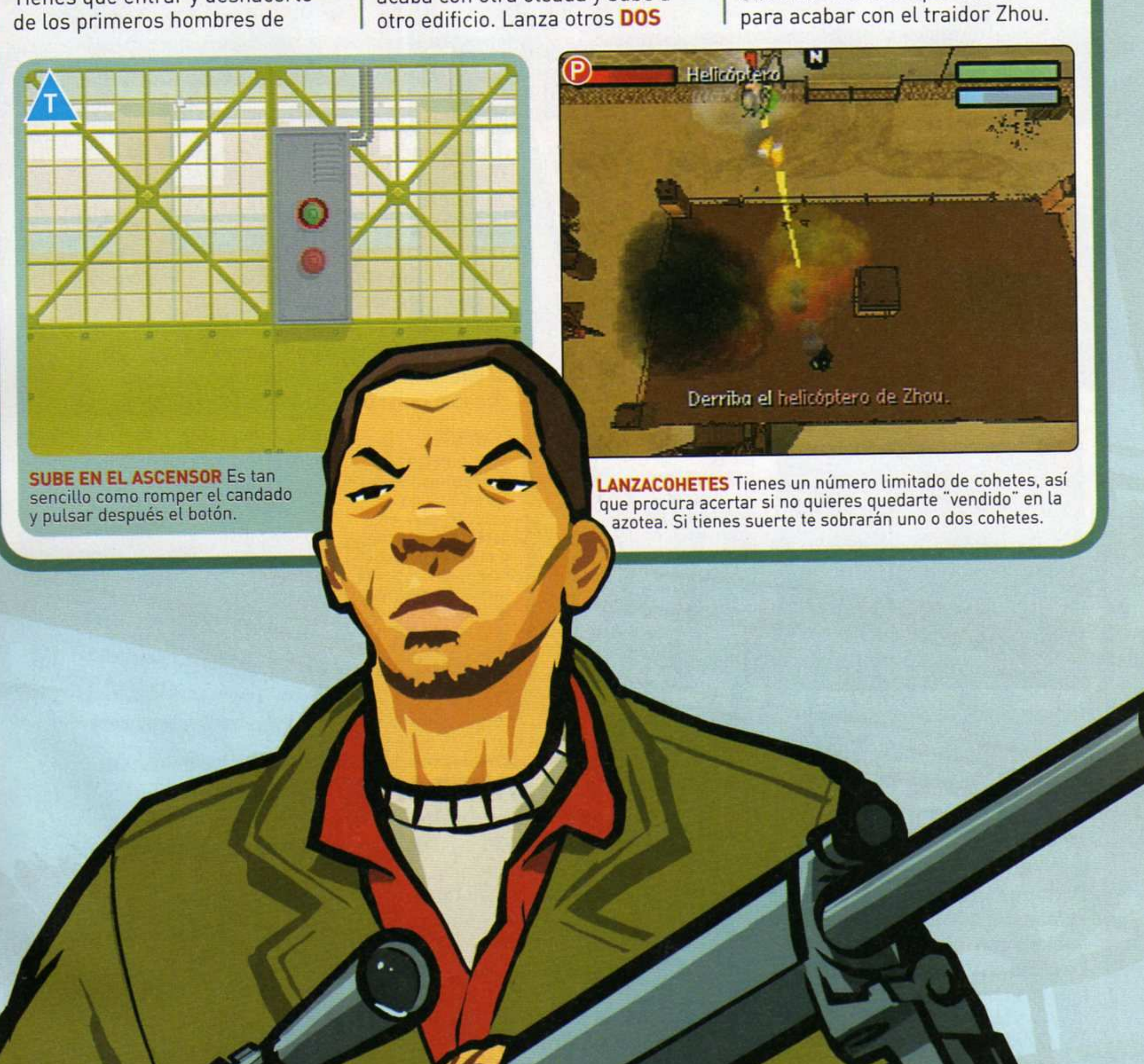

mapa de Liberty City
Puente de
Cerros Northwood
Puente de
Borough Este
Middle
Park
Río
Humboldt
Puente de Algonquin
Isla
Colonial
Puente de Br
Isla de la
Felicidad
Destrucción
Traficante
Trabajo temporal
Personaje secundario
Copiloto
Salto acrobático

9. HIT FROM THE TONG

INTRO:

Zhou espera en su guarida. Ha llegado el momento de dar por finiquitada esta "amistad"

Tienes que entrar y deshacerte de los primeros hombres de Zhou. Subirás a la azotea en el **ASCENSOR** (▲), y allí tendrás que coger el lanzacohetes y darle al helicóptero mientras esquivas sus disparos. A continuación baja, acaba con otra oleada y sube a otro edificio. Lanza otros **DOS "COHETAZOS"** (P) y baja a por más hombres de Zhou (¡parece que nunca se acaban!). Todavía te quedan un último edificio al que subir y otros dos cohetes que lanzar para acabar con el traidor Zhou.



SUBE EN EL ASCENSOR Es tan sencillo como romper el candado y pulsar después el botón.

LANZACOHETES Tienes un número limitado de cohetes, así que procura acertar si no quieres quedarte "vendido" en la azotea. Si tienes suerte te sobrarán uno o dos cohetes.

misiones de Rudy d'vanzo

Rudy es un mafioso italiano de poca monta que te mareará constantemente con un tal Jimmy Capra, un mafioso de la familia Messina. Según Rudy, él es el soplón. No parece que sea muy de fiar y además es un chulo, pero sus misiones son muy divertidas.

1. GRAVE SITUACIÓN

INTRO:
D´vanzo teme que el soplón pase de chivarse de las triadas a hacerlo también de la mafia italiana, así que te dice su nombre, pero unos mafiosos aparecen en escena para ponértelo más difícil.

Quieren acabar con D´vanzo y tienes que protegerle mientras **HUYES DEL CEMENTERIO** (P) y acabas con los mafiosos. Usa las paredes y las tumbas del cementerio para cubrirte de los disparos enemigos. Al acabar con todos acabarás la misión y te embolsarás 250 pavos.



EN EL CEMENTERIO No te olvides de recoger los chalecos antibalas y las armas que los enemigos dejan caer al morir mientras vas avanzando, porque los vas a necesitar para salir vivo de este largo tiroteo.

2. STEAL THE WHEELS

INTRO:
Tienes que robar el coche de Jimmy Capra, que contiene una grabadora que demuestra que es una rata del FBI.

Hay que entrar en el recinto de la familia Messina, los mafiosos italianos. Para que abran la puerta te vendrán bien unas **GRANADAS O CÓCTELES** (P). Úsalos contra el coche cerca de la puerta y la explosión la "abrirá" Si no, puedes dar la vuelta al edificio y entrar por el tejado. Acaba con los italianos y llévale el coche a D´vanzo.

ABRIR PUERTA Generalmente se abren cuando te acercas, pero en esta ocasión tienes que conseguir que uno de tus cócteles molotov explosione la "garita" de al lado de la puerta. Si no, tendrás que dar un pequeño rodeo por la azotea.



3. THE WORLD'S A STOOGE

INTRO:
D´vanzo te dice que la cinta demuestra que Capra ha hablado con los federales. Le pides una copia, pero antes tienes que cargarte a 3 ratas más.

Todos están protegidos por unos guardaespaldas. El más complicado es el que está en el muelle, ya que se escapará en lancha y habrá que seguirlo y eliminarlo en el mar. Una vez liquides a todos la misión habrá llegado a su fin. Ganas 1500 pavos.

4. OVERSIGHTS

INTRO:
D´vanzo se ha reunido con el supuesto soplón Capra. Todavía no te ha entregado la copia de la cinta, pero tendrás que ayudarle.

Acompáñale a la reunión, coge el francotirador en la azotea y **PREPÁRATE A DISPARAR** (P). Acaba con los coches antes de que se bajen los 4 ocupantes para hacerlo más fácil y la misión habrá acabado. 250 pavos.



FRANCOTIREANDO Un consejo: la cadencia del arma es más rápida de lo que podría parecer, así que dale al botón de disparo sin miramientos.

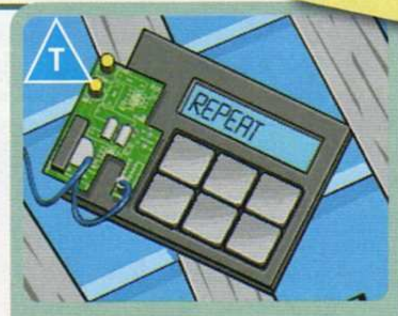
misiones de 

Lester es un infiltrado de Hsin en la banda de Angels of Death, unos moteros que podrían estar también metidos en el ajo. Es un incompetente total y se ve incapaz de cumplir los objetivos que le han encargado, porque no sabe hacer nada de nada.

1. DOUBLE TROUBLE

INTRO:
Debes llevarle 10 bolsas de mercancía para que empiece con buen pie su infiltración. Te pedirá que le suplantes en el rito de iniciación de los Angels of Death, ya que hay un pequeño problema: ¡¡no sabe montar en moto!!

Tienes que dirigirte a su guarida para llamar su atención, y acabar con un grupo de moteros en un callejón mientras sigues una ruta con rampas y giros para impresionarles. Después tendrás que eliminar a 2 moteros en movimiento mientras dejas a otro para que lo cuente. Lester te dará unos **EXPLOSIVOS** (A). Colócalos en el monumento de la bola del mundo para que al explotar ruede y choque con la banda rival provocando el caos. Misión superada, pero no ganas un pavo.

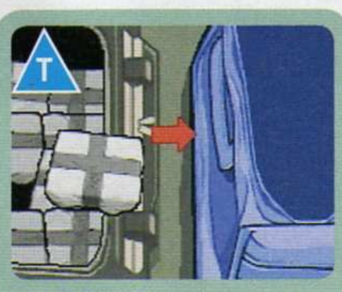


EXPLOSIVOS Repite la secuencia pulsando los botones con el puntero.

2. FASTER PUSHER MAN! SELL! SELL!

INTRO:
El gordo Lester no se encuentra con fuerzas para pasar la prueba final con la banda de moteros: vender su mercancía.

Vende 10 bolsas de mercancía evitando que la banda rival abra fuego y asuste a nuestros clientes. Vuelve al punto de entrega. Premio: +10 de C.



INTERCAMBIO Usa la pantalla táctil para pasar la mercancía de una bolsa a otra rápidamente.

3. CONVOY CONFLICT

INTRO:
Lester ya ha conseguido infiltrarse en la banda de moteros. ¡Ya era hora! Una chica de la banda parece que sabe algo y para que sea más simpática con Lester tienes que ayudarle.

Debes **PROTEGER UN CONVOY** de dos furgonetas repletas de mercancía. La banda rival, los Lost (los de «GTA Lost & Damned»), intentarán impedirlo. Acaba con ellos. Misión superada: 500 pavos.

4. SEE NO EVIL

INTRO:
La chica a la que Lester se ha camelado no sabe que los Angels of Death van a por Lester porque se lo está montando con ella. Tu objetivo es asegurarte de que en la cita **LA CHICA NO SE ENTERE** (P).

Coge la moto cercana y quédate detrás del coche de Lester para acabar con todos. Finalmente se pararán en unos apartamentos. Tienes que impedir que los Angels entren en los apartamentos, y eso se consigue a base de plomo. Misión superada: 0 pavos.
Lester te manda un mensaje que dice que los Angels están limpios de soplones.



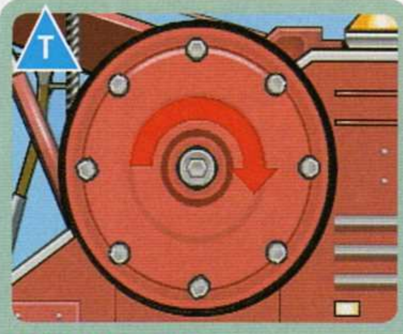
misiones de wade heston

Wade es un poli corrupto, adicto a distintas sustancias, perseguido por sus propios compañeros de profesión (los de asuntos internos) y por varias bandas callejeras. Pese a cometer muchas locuras parece un buen tío y jugará un papel fundamental en la resolución de la trama acerca del soplón. ¡No te contamos más!

1. THE TOW JOB

INTRO:
El policía corrupto Wade te dice que los ladrones de la espada pueden ser una pandilla de coreanos llamada Midtown Gangsters.

Wade ha metido droga de su alijo personal en el coche de uno de los coreanos para que la poli les pille. El coche está en una grúa que debemos parar. Cuando te libres de su conductor, tendrás que **BAJAR EL COCHE** (▲) de los coreanos, conseguir 2 estrellas para que venga la poli y que te sigan. Llévalo hasta la puerta de la comisaría y **ABANDONA LA ESCENA DEL CRIMEN** (P) para servirles la detención en bandeja. Misión superada.



BAJANDO DEL COCHE Tienes que hacer círculos con el puntero para que baje el coche del mafioso.



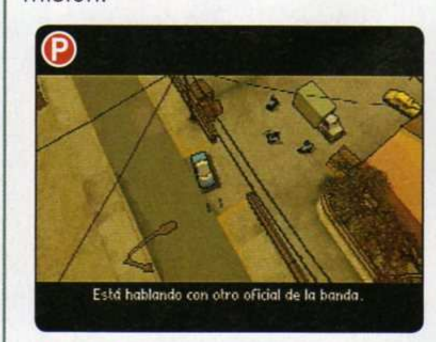
2. THE TAIL BAGGING THE DOGS

INTRO:
Para conseguir empezar esta misión antes tienes que hacerte con bolsas de coca para regalarle a Wade. Te podrás hacer con ellas siguiendo el link del propio mail de Heston o visitar algún proveedor de tú confianza. Tú eliges.

Tienes que ir a comisaría antes de que suelten al coreano al que tendiste la trampa en la anterior misión, que "sorprendentemente", ha sido liberado sin cargos. Una vez llegues a comisaría hay que **SEGUIRLE** (P) mientras **SE REÚNE CON LOS OFICIALES** (P) de su pandilla a los que tendrás que ir eliminando. Luego tendrás que seguirle otra vez y así sucesivamente. Cuando hayas acabado con el último oficial de la pandilla habrás superado con éxito la misión.



SIGUE AL OFICIAL. Sigue al coreano sin acercarte demasiado o verás el dichoso rótulo de misión fallida.



OFICIALES. Los oficiales te esperan armados hasta los dientes y con ganas de venganza. ¡Dales caña!.

3. WEAPONS OF MASS

INTRO:
Heston necesita lavar su nombre con algunas detenciones para que asuntos internos deje de husmear en sus "temillas"



Tienes que distraer a los coreanos para que Heston pueda entrar en sus guaridas y colocar unos micrófonos. Ve a una de sus guaridas, destruye uno de sus coches y cuando salgan los "fríes a tiros" Tienes que hacer esto en varios puntos del mapa. Después tendrás que atraerlos hasta la playa y allí coger una **LANCHA** (P) (por primera vez en el juego) para escapar. Misión superada. 0 pavos.

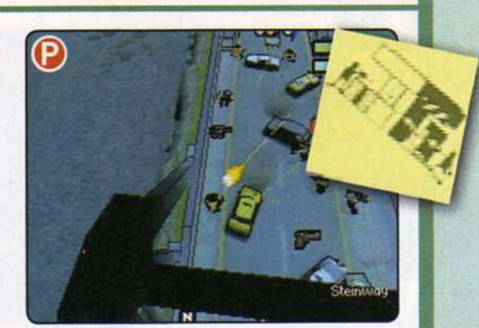


¡MÁS LANCHA! Tendrás que escapar en lancha aunque será por poco tiempo. ¡Apetece más lancha!

4. STREET OF RAGE

INTRO:
Hay que buscar a Heston pero no está en su escondite habitual, rápidamente te llega un mail suyo que dice que está rodeado por los coreanos cerca del peaje. Hay que ayudarle.

En el peaje vivirás un **INTENSO TIROTEO** (P) con los coreanos para después **ELIMINAR** (P)al que tiene retenido a Heston. Un coreano con una ametralladora gatling muy duro de vencer. Ya moribundo se negará a decirnos quien es su jefe, que por lo visto es quien tiene la espada. Misión cumplida. 200 pavos.



TIROTEO. Procura ir "bien cargadito" para este tiroteo. Haz un pedido a ammu-nation antes de la misión.



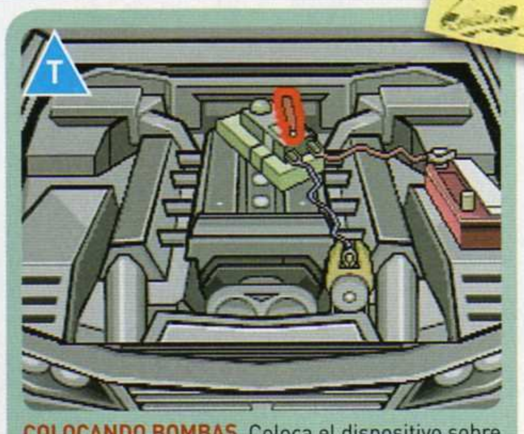
ENFRENTAMIENTO. ¡Ojo con este enemigo! Fija el blanco y muévete para tratar de pillarle por la espalda.

5. OPERATION NORTHWOOD

INTRO:
Wade te pedirá que acabes con unos chivatos que pueden dar información "comprometida" a los de asuntos internos.

Tienes que colocar una bomba en un coche rápido. Aparecerá un Sabre Gt al salir del garito de Heston. Si no aparece, o no te apetece coger ese, puedes buscar uno en la calle, son bastante comunes. Lleva el coche al garaje, **COLOCA LA BOMBA** (T) y ve a perseguir al proveedor de Heston. Síguele hasta que se pare, aparca el coche donde se indica, activa la bomba y **DESTRÚYELO TODO** (P). Misión superada. 200 pavos.





COLOCANDO BOMBAS. Coloca el dispositivo sobre el motor y arrastra con el puntero cada cable donde te indica. Ya tienes tu propio coche bomba activado por control remoto. ¡Cómo mola!.

6. TORPEDO RUN

INTRO:
El contacto del FBI de Heston quiere joder a Zhou y acabar con un trato de contrabando que éste tenia entre manos.



DESTRUYE LA LANCHA Tenemos que disparar los misiles de la lancha de policía usando el botón A.

Tienes que coger un barco de la policía equipado con misiles (con munición infinita, no escatimes) y **ACABAR CON EL BARCO** (P) de Zhou evitando las minas que nos tira en el camino. Un placer. Una vez lo destruyas tienes que ir al malecón, bajarte de la lancha para luego perseguir a la furgoneta que se escapa con la mercancía, explotarla y eliminar a sus ocupantes. Misión superada.

7. SCRAMBLED

INTRO:
Heston ha averiguado que el soplón actúa con un dispositivo que produce interferencias.



A medida que te acerques el medidor de interferencia con tu GPS irá subiendo (**NO SE VERÁ NADA EN ÉL GPS**) (P). Una vez lo localices tendrás que deshacerte de unos cuantos indeseables y destruir la furgoneta. Pero la señal sigue interferida, hay 2 dispositivos más, uno en un tejado cercano y otro en una furgoneta en movimiento. Tendrás que deducir por qué dirección ha ido según el medidor de interferencia baje o suba. Cuando hayas acabado con él finalizará la misión. 0 pavos.

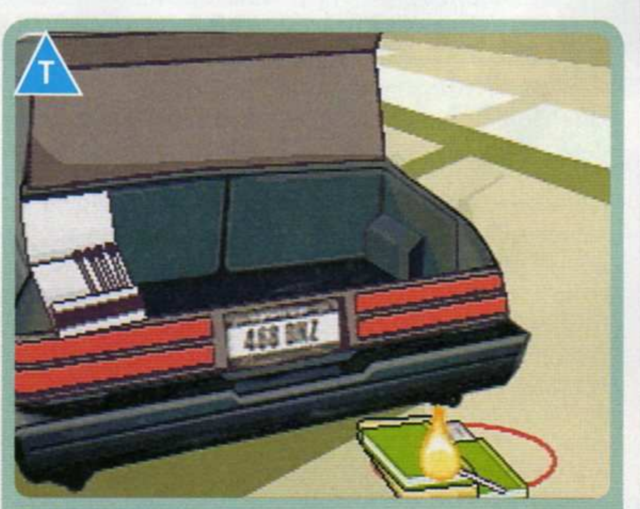
9. WI-FIND

INTRO:
Heston quiere que recuperes su coche que está en manos de asuntos internos. El coche está cargado de documentos que incriminan a los compañeros de Heston y teme que lo destruyan. Le tiene mucho cariño.

Tienes que seguir el vehículo hasta un parque, acabar con todos los polis de paisano y después llevarte el coche. Debes ir a **REPARARLO A UN PAY N´ SPRAY** (P) para que Heston no note los "arañazos" que le hayas podido hacer. Después hay que aparcarlo en un lugar apartado (busca un parque, por ejemplo) y **EXAMINAR EL MALETERO** (T) en busca de las pruebas, usando la pantalla táctil. Luego se lo tienes que llevar a Heston y misión cumplida. 200 pavos.



REPARANDO EL COCHE. Siempre que tengas un coche a punto de reventar y quieras conservarlo llévalo a un pay n´spray. Además eliminarás las estrellas de búsqueda que tengas.



BUSCANDO PRUEBAS. Tienes que agarrar con el puntero las carpetas que hay en el maletero, tirarlas al suelo y quemarlas encendiendo la cerilla como en la realidad.

9. WI-FIND

INTRO:

Al parecer los detalles del soplón están en unos archivos encriptados en el edificio del FBI. Tienes que ir allí y transferir el archivo a casa de Wade.

Hay que situarse en el **PUNTO EXACTO** (P)entre las dos señales wi-fi para que comience la transferencia. Tienes que hacerlo en 4 puntos. **MIRA EL MAPA** (A) si no acabas de encontrarlo. Cuando termines habrá que librarse de una búsqueda de 3 estrellas. Cuando lo hayas hecho vuelve con Heston de la manera más pacifica que puedas, un ligero toque a un coche de policía te llevará a una búsqueda de 3 estrellas y vuelta a empezar. Cuando llegues, Heston te dará los archivos en los que podrás ver que Chan y Zhou son soplones y que están vendiendo a Hsin. Tienes que ir a contárselo todo inmediatamente al bueno del tío Kenny.





10 SALT IN THE WOUND

INTRO:

Heston te llama para decirte que el informe del FBI que te habían dado es falso, las ratas no son Zhou y Chan. Un poco tarde ahora que están muertos.

Tienes que reunirte con el verdadero soplón y el jefe wonsu (de toda la mafia china). Cuando llegues descubres que el traidor es tu tío Kenny que además mató a tu padre. De repente se juntan en la habitación, los polis de asuntos internos, el FBI (fib), los guardias de tu tío y tú. Acaba con todos, aunque tu tío ya ha salido "por patas" Avanza por la zona y acaba con todo lo que salga por delante. Acuérdate de coger todos los chalecos antibalas y botiquines que dejen tus enemigos al morir, te van a hacer falta. **TU TÍO ESCAPA EN LANCHA** (P), Heston conduce y tú disparas con una gatling. Después Kenny escapará en coche al ver a Hsin. Síguelo, cuando llegues Hsin y Kenny están hablando sobre lo sucedido. Tu tío **RECONOCE QUE ES UN TRAIDOR** (P). Tienes que **ACABAR CON ESTO** de una vez por todas.





KENNY CANTA. Quién lo iba decir. Si es que en esta ciudad no puedes fiarte de nadie. Ni siquiera de tu propia familia.





POLI ENROLLAO. Al final parece que el poli corrupto y con problemas es más majo de lo que parecía. Menos mal.



tareas extra

En una ciudad tan animada como Liberty City siempre hay cantidad de cosas que hacer si te quieres tomar un respiro de la historia principal. La mayoría de estas misiones se activan pulsando el botón select y otras se inician automáticamente al entrar en un vehículo o en un lugar. Echa un vistazo a nuestro mapa para localizarlas rápidamente.

TAXISTA

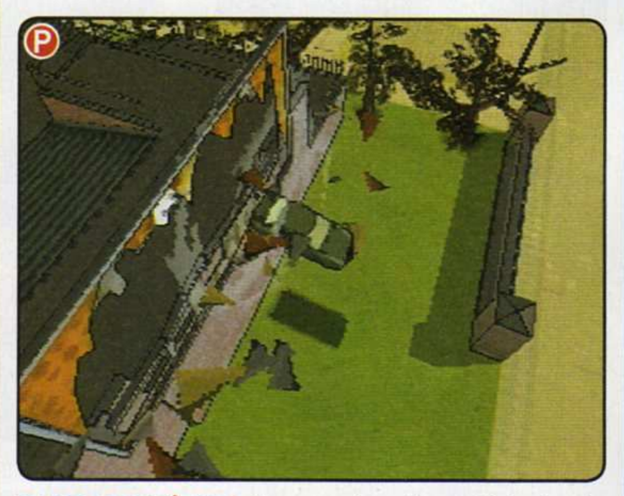
Puedes hacer tres cosas con los taxis en «GTA Chinatown Wars»: robarlos, silbar en el micrófono de nuestra DS para que te recoja uno y pagarle para que nos lleve a donde queramos (muy útil para misiones con muchos desplazamientos seguidos, como por ejemplo, el minijuego del tráfico de drogas). Por último también es posible robarlo para ganarnos el pan haciendo de taxista pulsando el botón select. Tienes que **RECOGER A CLIENTES** (P) (señalados en el GPS con un punto azul) y llevarlos a donde quieran ir en un tiempo determinado (según la distancia). Tienes que hacer los viajes seguidos, sin que te arresten, sin morir y llevando a tiempo a los clientes a su destino para desbloquear las recompensas. Por eso te aconsejamos para esta misión (y para la mayoría de las demás) que ni siquiera roces a los polis, aunque eso suponga perder algo de tiempo. Algunos clientes te pedirán que además de llevarles a tiempo no te choques demasiado y, ya sabéis, el cliente siempre tiene la razón. Con 5 viajes seguidos te dan la medalla de bronce, con 10 plata y con 15 un oro, y además desbloquearás una recompensa: el que todos los taxis tengan a partir de ahora protección antibalas.



RUTAS. Intenta encontrar tu propia ruta para llegar al objetivo ya que las del GPS son legales, con lo que darás más rodeos.

SALTOS ACROBÁTICOS Y LEONES DE FO

Se trata de dos búsquedas que hemos unido en un sólo cuadro pues ambas son búsquedas de mapa. Es decir, que andarás de una lado para otro peinando el mapeado para encontrarlas. Echa un vistazo a nuestro mapa para localizarlos sin problemas. Esos malditos saltos que te han dado más de un problema en entregas previas vuelven en «Chinatown Wars». Repartidos por toda la ciudad hay 30 rampas que al tomarlas con la velocidad adecuada (casi siempre alta) te llevan a atravesar alguno de los muchos carteles publicitarios que pueblan Liberty City. **DURANTE EL SALTO** (P)la acción se ralentizará y mostrará planos espectaculares del salto. Pueden estar incluso en azoteas así que fíjate en los carteles, no en las rampas. En cuanto a los Leones de Fo hay que encontrar sólo 2, son estatuas de leones chinos, pero su localización es aleatoria entre más de 25 puntos en el mapa. Te hemos señalado en el mapa únicamente los puntos que hemos necesitado para encontrar los 2 leones. Nuestra recompensa es para el Rockstar Club Social, aún no disponible al momento de realizar la guía.

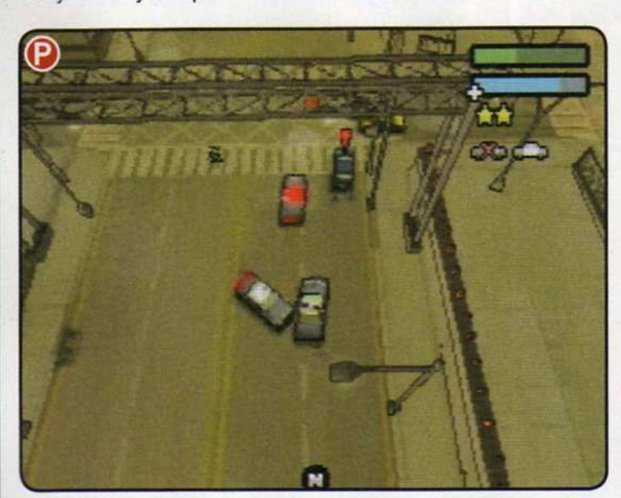


SALTOS ACROBÁTICOS. Al romper las vallas publicitarias el efecto será un giro de 360 grados al más puro estilo Matrix.



PATRULLERO

Aunque sea "pasarse al otro bando" y tu honor como mafioso se resienta, puedes hacer de policía al subirte a un coche patrulla. Al pulsar select **ACCEDES AL ORDENADOR** (A) de la policía donde se muestran varios crímenes que se están cometiendo por la zona en ese momento. Tienes que **ELIMINAR A LOS OBJETIVOS** (P) para darles a esos malhechores con la justicia en las narices. No hace falta que completes todas las misiones seguidas, ve a tu ritmo. Completar estas misiones te vendrá muy bien ya que los infractores suelen ir cargados de armas (sobre todo en el caso de los pirómanos), así que aprovéchalo al máximo. Cuando consigas el 100% de las misiones completadas te darán la medalla de oro y desbloquearás otra recompensa: el doble de protección antibalas para Huang. Una "ayudita" muy ventajosa para futuras misiones.



LOS OBJETIVOS que más se resistirán son los que van en coches. Necesitas ir bien equipado para obligarles a bajar.



ORDENATA. Hay de todo: asesinos, pirómanos, ladrones, carreras callejeras ilegales, etc... Elige lo que te apetezca.

BOMBERO

Roba un camión de bomberos en alguno de los dos parques de bomberos que hay en la ciudad. Tienes uno en Lonja Sur junto al puente de Broker y otro en Nothwood muy cerca de un pay n´spray. Pulsa select. ¿Dispuesto a hacer una labor de ayuda a tu comunidad? Llega a tiempo a los fuegos que se han declarado en la zona y **APÁGALOS** (P) usando la pantalla táctil. Tampoco tienes que apagar los incendios consecutivamente para conseguir medallas así que, si quieres, tómatelo con calma. Tienes que acabar con incendios en accidentes de coche, edificios, fuegos junto a temibles gasolineras, e incluso **DISOLVER MANIFESTACIONES** (P). Al completar todas las misiones de bombero te darán la medalla de oro y como recompensa Huang será inmune al fuego. Esto no significa que lo sea a las explosiones de los coches. ¡Quedas avisado!



SUPERFUEGO. Alguien la ha "liado parda" en los alrededores. Apaga el fuego antes de que explote la gasolinera cercana.



MANIFESTANTES. No sólo de fuegos vive el bombero. Usa el chorro para que se les quiten las ganas de protestas.

MENDIGOTRON

En una pequeña isla en el centro del mapa, en Isla Colonial, se encuentra este divertido minijuego. Inicia la misión poniéndote encima del hexágono azul que verás en el centro del islote. Tienes que sobrevivir a **OLEADAS DE ENEMIGOS** (P) que van haciéndose más y más fuertes y mejor armados a medida que vas pasando niveles. **PILLA LAS ARMAS** (P) que están repartidas por el mapeado y que también son más potentes a medida que avanzamos. Desde una pistola o una escopeta hasta demoledoras ametralladoras Gatling. Presta atención al GPS donde verás la localización de los enemigos, para anticiparte a sus ataques. Supera los 1600 puntos para conseguir el preciado oro. Es un minijuego perfecto para picarte al máximo y subir tu récord personal al club social de Rockstar. El desarrollo nos recuerda muchísimo a un clásico de los videojuegos: «Gaunlet».



MENDIGOTRON. Reza para que no se te acabe la munición mientras los persistentes enemigos van a por ti.



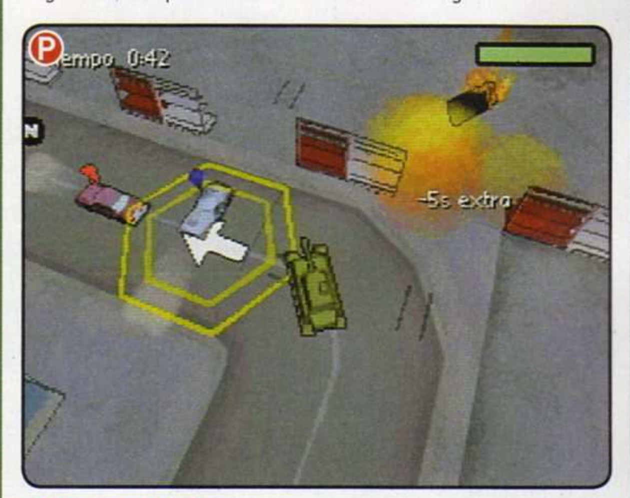
PILLA LAS ARMAS. Entre nivel y nivel tendrás un momentito de respiro. Aprovéchalo para recuperar un poco de munición.

PISTAS RÁPIDAS

En el Aeropuerto Internacional de San Francis hay un tanque aparcado. ¿Quién se habrá dejado eso ahí tirado? Súbete a él y disfrutarás de este destructivo minijuego. Tienes que seguir los checkpoints del circuito a la par que vas disparando a los coches con el icono rojo. Al destruirlos te **RESTARÁN 5 SEGUNDOS** (P) en el tiempo de carrera. Si disparas por equivocación a los **COCHES ALIADOS** (P) (señalizados con un icono azul) te sumarán 10 segundos. El tanque se mueve toscamente (como podrás imaginar) y además la dirección de los cañonazos la tienes que elegir con la pantalla táctil, por lo que será bastante engorroso conducir y disparar a la vez y te costará bastantes intentos conseguir la medalla de oro. Como recompensa por terminar en menos de 5 segundos habrá un nuevo coche a la venta en el taller de Boabo. ¿Adivinas cuál?.



TANQUETA. Tienes que hacer el circuito en menos de 5 segundos, así que acaba con todos los enemigos.



AMIGO O ENEMIGO. Ten mucho cuidado a la hora de disparar. Destruir los objetivo aliados sumará 10 seg. y será tu ruina.

CLUB DE TIRO

Para practicar un poco con las armas de fuego de cara a ser el amo de las calles, tienes este divertido club de tiro. Hay minijuegos de pistola, escopeta, subfusil, granadas y **RIFLE DE FRANCOTIRADOR** (P). Vas disparando a muñecos rojos (que te dan 100 puntos), amarillos (1000 y que sólo salen un par de veces por ronda) y los azules que son amigos y que te restan 200 puntos. Supera los **10000 PUNTOS** (P) en cada ronda y tendrás la ansiada medalla de oro. Observa las rutinas de los muñecos para aprenderte por dónde van a salir los muñecos amarillos y lánzate a por ellos sin pensártelo. En la fase de las granadas estarás parado para poder tirar las granadas con la pantalla táctil más tranquilamente. Al completar con éxito todas las rondas con un oro te dan un descuento permanente en tu tienda favorita online, ammu-nation.



ENTRENANDO. Trata de aprender las rutinas de los muñecos para que puedas sacar la máxima puntuación posible.



APUNTA. No podrás salirte de una zona prefijada mientras usas el francotirador como sucedía en anteriores misiones.

CARRERA DE FIDEOS

Reflejando uno de los tópicos más extendidos de la comunidad china en cualquier país, tendremos que trabajar para un restaurante de comida china. Una de las camionetas está en Cerros de la Cerveza junto a una gasolinera y la otra en un callejón del Barrio Chino. Harás el reparto a domicilio de fideos chinos subido en una camioneta del restaurante adornada con un dragón de cartón sobre la carrocería, ¡menuda pinta!. Tienes que ir al lugar del pedido, **LLAMAR A LA PUERTA** (P) acercándote al icono del objetivo, esperar a que salga el cliente y darle su comida. Tienes que tener mucho **CUIDADO CON LA COMPETENCIA** (P) y realizar más de 15 entregas seguidas para conseguir el oro, así que cuida tu vehículo. Al conseguir el oro desbloquearás otra recompensa: regeneración, la habilidad de recuperar energía automáticamente.



LLAMANDO A TU PUERTA. Un simpático timbre sonará cada vez que lleguemos al lugar de entrega. ¡Menudo curro!.



MALDITA COMPETENCIA. Los mafiosos de restaurantes rivales te dispararán y te robarán al cliente si te alejas.

MISIONES SECUNDARIAS

DESTRUCCIÓN

El mapa de Liberty City está repleto de estos iconos con forma de calavera que inician las misiones de destrucción que provocarán el **CAOS EN LA CIUDAD** (P). En cada una de ellas tienes un arma distinta con munición infinita y que además puntúa doble al usarla. Tienes que acabar con los pandilleros de bandas rivales y con policías **ENCADENANDO** (P) muertes para crear combos que te den más puntuación. Echa un vistazo a nuestro mapa para saber dónde se encuentran todas estas calaveras. Además es un buen método para aprender a usar todos los tipos de armas. Olvídate de disparar a los coches de los mafiosos si no es una misión de lanzallamas, granadas o algo parecido, ya que perderás con mucha facilidad el combo que estabas haciendo mientras los acribillas. Algunas de estas misiones son bastante "chungas" así que ármate de paciencia.



CAOS. Puedes armar un auténtico follón en mitad de la ciudad. Aprovecha ahora que la munición es infinita.



CADENAS. Tienes que superar 4000 o 5000 puntos más o menos para conseguir el oro, así que haz cadenas de combos.

CARRERAS CALLEJERAS

Las carreras callejeras también están presentes en esta entrega de «GTA». En el pay n´spray (esos sitios donde te arreglan el coche y te eliminan las estrellas de búsqueda) de Westminster hay una puerta pequeña que no es el garaje en cuestión. Entra y podrás participar en cualquiera de las tres carreras que hay disponibles llamadas Trasfender Invitational. Dos de ellas son a una vuelta y la otra a 2. Tenemos otros tres rivales a los que superar. Tienes que coger un coche rápido. Normalmente aparece un banshee (un coche similar al de tus rivales) junto a la puerta pero también puedes ir a por alguno que tengas en un piso franco cercano o simplemente afanar el que te guste. Vete al punto del mapa que te señala para colocarte en la salida y empezar a quemar neumáticos. El primer puesto en cada una de ellas te dará un oro. Tus rivales no tendrán miramientos, ni nosotros con ellos así que empújales para **SACARLES DE LA CARRETERA** (P). Sí, es juego sucio, y no nos importa. Somos mafiosos por algo.

Cerca del pay n´spray del aeropuerto (en Beechwood City) encontrarás este grupo de carreras callejeras con 3 divertidos circuitos más, de 1,1, y 2 vueltas respectivamente. Demuestra que estás hecho un Fernando Alonso y machácalos sin piedad ninguna.

En Chase Point tienes otro grupo de carreras callejeras (llamadas Grand Slam a lo loco). Está vez son dos circuitos de una vuelta cada uno por el territorio de Bohan, Chase Point y el Polígono Industrial. Ya sabes, sólo acabando el primero conseguirás el preciado oro.



QUÍTALOS DE EN MEDIO. No dudes en darles un "empujoncito" a tus rivales para que la carretera esté "más despejada"



COPILOTO

Repartidos por el mapeado hay varias rancheras (como la que usamos en una de las misiones de Zhou) que activarán estas misiones. En tu PDA aparecen como calaveras. Súbete a uno de estos vehículos y un compañero se sumará a la causa para ir disparando mientras nosotros conducimos. Tenemos que destruir los coches de las bandas enemigas. Si acabamos con un coche nos darán 25 puntos. Si el coche es de uno de los líderes nos darán 100. **LOS COCHES DE LOS LÍDERES** (P) están señalados con un icono rojo de mayor tamaño. Mientras que en otras misiones la puntuación puede ser sobrepasada con más facilidad, aquí el tiempo está muy ajustado así que no pierdas ni un segundo y trata de atajar todo lo que puedas. **LA PUNTUACIÓN** (P) que debemos superar para hacernos con los respectivos oros es de 1250 puntos aproximadamente.



LÍDERES. No lo dudes y acaba con los líderes (los necesitas para conseguir el oro), no te preocupes tanto por el resto.



PUNTUACIÓN. Tienes que superar los 1250 puntos aproximadamente aunque varía según la fase que juguemos.

TATUADOR

Hay varias tiendas de tatuajes por el mapeado. Qué sería de un pandillero sin un buen tatuaje que le identifique con su banda. Aparecen señaladas desde un principio en nuestro GPS. Entra en ellas y **PONTE A TATUAR** (T) usando la pantalla táctil. Usarás el puntero como si fuera la aguja de un profesional y debes ir rellenando la plantilla del dibujo con tinta sobre la piel del pobre incauto que se ponga en nuestras manos. Tenemos un tiempo determinado para hacer todos los tatuajes que podamos. Si nos salimos demasiado del dibujo, el cliente quedará descontento y nos echarán de la tienda. Tenemos que hacerlos seguidos para conseguir la medalla, en este caso **TATUAR A MÁS DE 20 PANDILLEROS** (T) en el límite de tiempo que tenemos. No es nada fácil así que vete ganando práctica y cada vez podrás completar más tatuajes en el mismo tiempo.



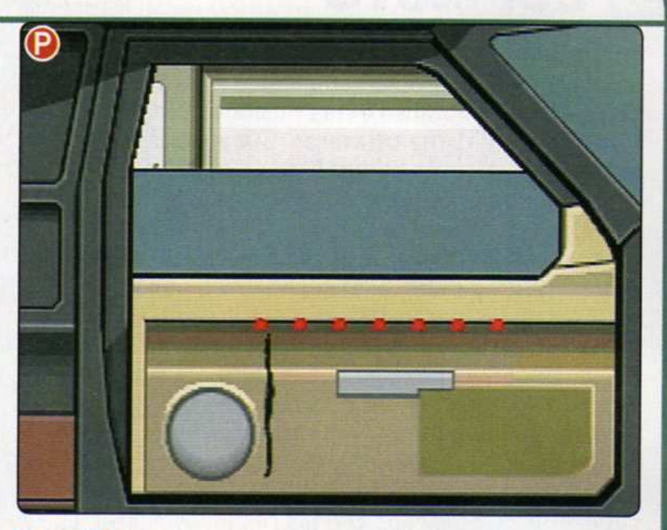
TATUADOR. Empieza muy lento y cuando tengas más seguridad aumenta la velocidad para conseguir un dinerillo.



NO ES NADA FÁCIL tatuar a tanta gente. Trata de mantener la calma cuando quede poco tiempo y que no te tiemble el pulso

ASALTO AL ALMACÉN

Puedes ir al almacén de los Spanish Lords siempre que quieras para robarles las furgonetas cargadas de mercancía, tal y como hiciste en una misión de la aventura principal para tu tío Kenny. Abre la puerta del almacén golpeando el panel de control y puenteando los cables, y luego acaba con los numerosos enemigos que aparecerán. Coge la furgoneta "prestada" para llevarla al piso franco más cercano que esté aislado (es decir con el garaje algo escondido, no en plena calle). Te conviene comprar todos los pisos francos que tu economía te vaya permitiendo para hacer más cortos los trayectos con la furgoneta, ya que los Spanish Lords te "amenizarán" el trayecto disparándote sin parar. Una vez llegues al piso franco, **RAJA LA TAPICERÍA** (P) con el Stylus, para quedarte con la mercancía que tienen escondida. La verdad es que no lograrás grandes cantidades de mercancía con esta misión.



RAJANDO Usa la pantalla táctil para rajar la tapicería siguiendo las líneas de puntos con el puntero y así llevarte el botín.

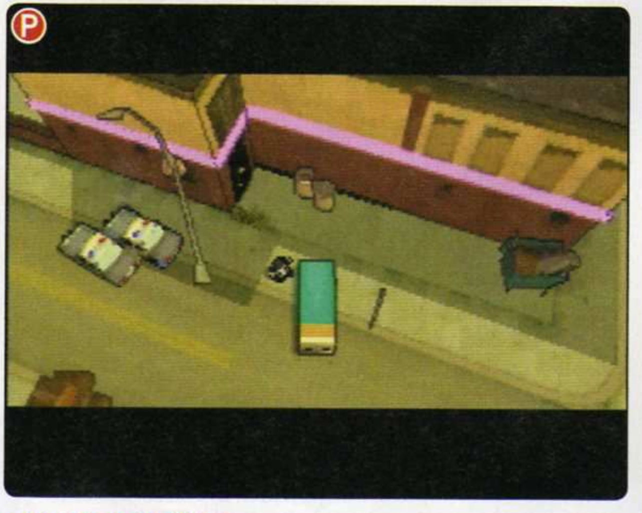
ENTREGA EXCESIVA

En el Polígono Industrial, cerca de la autopista en construcción, encontrarás una furgoneta aparcada. Súbete y empezará esta misión, llamada Liberty State Delivery. Tienes que **RECOGER UN PAQUETE** (P) y repartirlo antes de que las bandas rivales se adelanten a tus intenciones y te quiten el trabajo. No te fíes ni un pelo, ya que las otras furgonetas no dudarán ni un momento en dispararte para quedarse con tu reparto. Si uno de los enemigos se lleva el paquete, podrás perseguirle para recuperarlo, aunque eso sí, perderás un valioso tiempo. **TERMINA LAS ENTREGAS** (P) en menos de 10 minutos y te darán la medalla de oro.

Otra furgoneta de reparto te está esperando en Middle Park Este, muy cerca de uno de tus pisos francos. Realiza todas las entregas en menos de 7 minutos y recibirás la medalla de oro. Cuando hayas superado las 2 misiones de entrega te darán bolsillazos, la habilidad de llevar el doble de mercancía encima. De esta forma, ahora podrás llevar 100 unidades en vez de 50, multiplicando así la cantidad de dinero que puedes hacer en un único viaje. ¡Genial!



RECOGE EL PAQUETE señalado con el icono verde y trata de evitar que la poli se una a "la fiesta" y lo haga más complicado.



ENTREGA EL PAQUETE a su dueño. Recuerda que las entregas tienen que ser consecutivas, así que cuida mucho tu furgoneta.

CONTRARRELOJ CON CHECKPOINTS

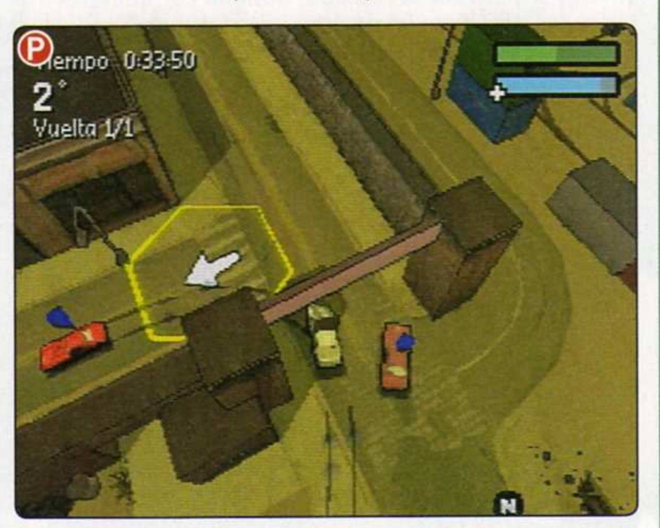
Muy cerca del aeropuerto, en Firefly Island, hay un circuito de karts (es perfectamente visible en tu GPS), donde puedes participar en unas divertidas contrarreloj. Súbete **EN EL KART** (P) y comenzarán las carreras, llamadas "CR go car" Se trata de cuatro trazados distintos dentro del mismo circuito, que van aumentando en longitud y en cantidad de obstáculos. Supera el tiempo indicado en cada uno de ellos para conseguir el oro. El último circuito es realmente complicado, así que ármate de paciencia. Un consejo: el kart gira rápido así que usa sólo el freno de mano en las horquillas.

Si te subes a un Patriot en Middle Park iniciarás otras carreras contrarreloj llamadas "Cr park Patriot", con cuatro circuitos distintos en los alrededores de la recreación Rockstar de Central Park. Gana las 4 medallas de oro superando los tiempos que piden.

En el centro de Meadows Park tienes otras carreras, llamadas "Cr Dukes Dust up", en tres circuitos en los que debes **SEGUIR LAS INDICACIONES** (P) de los checkpoints y supera los tiempos para conseguir las medallas.



KARTS Alonso empezó arrasando en los karts siendo pequeño, así que nos encanta subirnos a uno y emularle batiendo récords.



PASA POR LOS CHECKPOINTS para ganar la carrera. Haz un tiempo memorable y compártelo online para poder fardar.

VENDEDOR DE COCHES

Se trata simplemente de una tienda donde puedes comprar el coche que quieras. El kart, deportivos, un Fórmula 1 y hasta el tanque estarán disponibles, aunque antes tienes que desbloquearlos. Se logra fundamentalmente con las misiones de la historia, pero también completando tareas secundarias como las carreras callejeras o las contrarreloj. Pásate siempre que necesites un vehículo determinado para cumplir una misión y no logres acabarla con ninguno de los que tienes en tu garaje. La oferta disponible es bastante amplia, con vehículos perfectos para las carreras callejeras como el Sabre GT, el Banshee, el Infernus, el tuneado Resolution X o el imparable Style SR. Para misiones en las que necesites un coche resistente pilla un Patriot o, mejor aún, el Patriot antibalas (aunque es más caro, merece la pena). También puedes comprar alguno más "chorra" como el kart o el "bestia parda" **RHINO** (P).

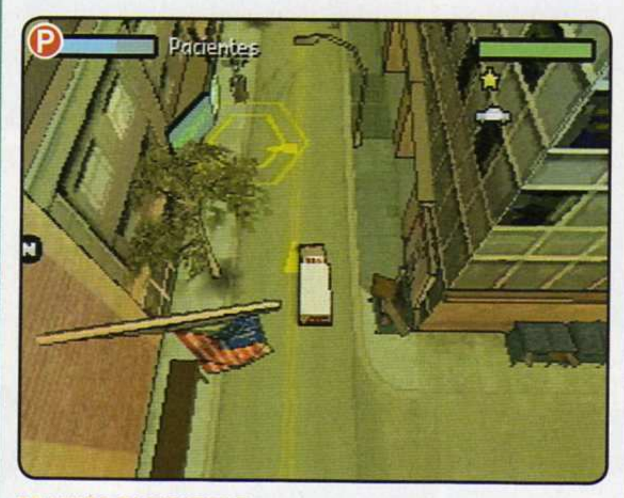


COMPRAR COCHES Merece la pena comprar uno y salir a hacer el loco por la ciudad. Una lástima que no se guarde en el garaje.

MISIONES SECUNDARIAS

AMBULANCIA

Si pulsas Select al "tomar prestada" una ambulancia puedes recoger a víctimas de accidentes, tiroteos y todas esas "cosas" que pasan en Liberty City... y **LLEVARLOS AL HOSPITAL** (P) para salvarles la vida. De camino tendrán paradas cardíacas y tendrás que hacerles la **REANIMACIÓN** (A) usando la pantalla táctil como en aquella misión que hiciste con Zhou. Tienes que hacer frente a oleadas de pacientes moribundos. Tienes que completar al menos una oleada entera seguida sin bajar de la ambulancia, sin morir y sin ser arrestado. Cuando completes todas las oleadas con un 100% de víctimas salvadas te darán el oro y desbloquearás una jugosa recompensa: "maratón", la habilidad de correr sin cansarte. Ya estabas harto de pulsar como un loco el botón de sprint, ¿verdad? Pues ahora te bastará con dejarlo pulsado.



DEJANDO PACIENTES Trata de evitar a toda costa llamar la atención de los policías. En el hospital te tendrán acorralado.



PARADA CARDÍACA Tienes que pulsar el icono del corazón rápidamente y el paciente volverá a la vida.

CONTRARRELOJ
MARCADORES AMARILLOS

Otra serie de carreras contrarreloj te están esperando por Liberty City:

• En un callejón en Holanda Este encontrarás un coche aparcado. Súbete a él y se iniciará esta misión de contrarreloj, llamada Fuga de East Side, en la que vas recolectando 39 marcadores amarillos a través de los callejones más estrechos del Downtown. Tienes que acabarla con un **ESPECTACULAR SALTO** (P) y en menos de 50 segundos si quieres conseguir el oro.

• En un callejón en The meta Quarter, frente a una gasolinera, tienes otro "buga" al que subirte para iniciar esta carrera contrarreloj, llamada Caos en Midtown. Es otra trepidante carrera contrarreloj similar a "Fuga de East Side" en la que recolectas marcadores amarillos. Pisa a fondo si quieres hacerte con el oro del premio.

• En el muelle de Castle Gardens tienes otro coche aparcado esperando a que le pises a fondo el acelerador en una contrarreloj llamada Calderilla. Termina en menos de 50 segundos.

• Cerca del Arco de Cuestas Sur tienes una moto que inicia la misión Monumentomanía. El manejo de la moto es más complicado. Practica un poco y lo tendrás en el bolsillo.

• En el muelle de Beachgate hay un coche que te abrirá la misión Ataque en la Playa. Es otra carrera contrarreloj como las anteriores, así que hazte con todos los marcadores amarillos en menos del tiempo indicado para completar las misiones con un brillante oro.



SALTANDO VOY Para conseguir el oro en Fuga de East Side tendrás que atravesar el lago con un espectacular salto.

RASCA Y GANA

Desperdigadas por el mapa verás tiendas de Rasca y Gana. Las hay de varias marcas y de varios precios. Desde 4 hasta 10 pavos. Tienes que rascar sobre los iconos que aparecen en la tarjeta usando el puntero en tu pantalla táctil como si estuvieras **RASCANDO** (A) en la realidad, para descubrir el icono que hay debajo. Tienes que conseguir tres iconos iguales para recibir algún premio. Hay varios modelos de tarjeta rasca y gana. Aquí te los mostramos:

• Tarjeta del Burger shot, donde hay que sacar 3 patatas fritas, tres hamburguesas que te den salud o 3 de dinero, que te da 50 pavos. Vienen seis símbolos por tarjeta y no tienen porque salirte consecutivamente.

• Tarjeta de la Liberty City Lotto: Con 3 símbolos de dólar ganas 10 pavos; con 3 de billetes, 100; y con 3 lingotes, 1000. ¡Cuidado que engancha!

• Tarjeta I´m rich: Con 3 símbolos de dólar ganas 15 pavos; con tres billetes, 200; y con tres casas, pues una casa, la más lujosa de todas las que puedes conseguir. Está en el hotel Plaza, en pleno centro del Cruce Estrella.

• Tarjeta Ammunation: La cámara de carga de un revolver es lo que tienes que rascar. Muy guay. Con 3 chalecos antibalas te dan un chaleco; tres magnums te dan una escopeta, un subfusil micro o munición para alguna de tus armas. Si te salen tres proyectiles, te dan granadas.

• Tarjeta Wigwam Burger: Es una vulgar imitación del clásico Burger Shot con los mismos regalos y los mismos iconos. El rival cutre del Burger Shot.



RASCA COMO UN POSESO para encontrar premios. Ojo con lo que gastas o acabarás perdiendo más dinero del que ganas.

TRAFICANTE
Mini-giga juego

Este es sin duda el minijuego estrella de esta entrega. **HAY 80 TRAFICANTES** (P) repartidos por todo Liberty City. Unos compran a precios muy altos y otros venden a precios muy baratos. ¿El problema? Cruzar la ciudad de un lado a otro constantemente para hacer dinerito. Otro tipo de traficante es el normalito. Estos compran a buen precio y venden a precio normal. Los más deseables son los primeros, ya que el beneficio que puedes hacer es mucho mayor. A la PDA te llegaran constantes "soplos" de tíos que venden o compran alguna sustancia a precio de ganga durante unos días. Tendrás que aprovecharte de esto al máximo. Cuando hayas descubierto a 40 traficantes te dan el premio Prismáticos de Oro por sacar a 40 de los traficantes que hay en el mapa. También te dan un maletín de titanio por descubrir a los 80 traficantes, y además trofeos especiales por distribuir grandes cantidades de cada sustancia; un gong enjoyado por vender antidepresivos; una caja de píldoras de diamante por vender alucinógenos o una jeringuilla de platino por vender cocaína. Todos estos trofeos aparecerán en la decoración de tus pisos francos para tu regocijo personal.

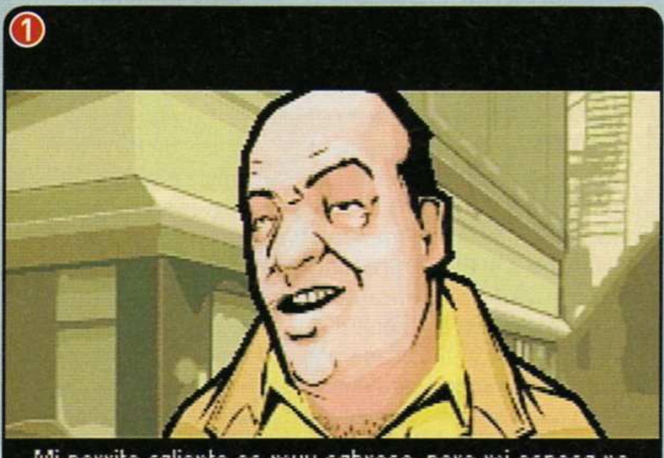
Por otro lado está el tema de las cámaras. Echa un vistazo al mapa de nuestra guía para localizar aquellas que no encuentres. Necesitas granadas o cócteles molotov, mucho más certeros que las granadas, para destruir las cámaras. Una zona sin cámaras tendrá precios más bajos, los traficantes tendrán más material para venderte y habrá mucha menos presencia policial, lo que facilitará el intercambio de sustancias. Por si no te ha quedado claro, estamos ante un juego sólo para adultos.

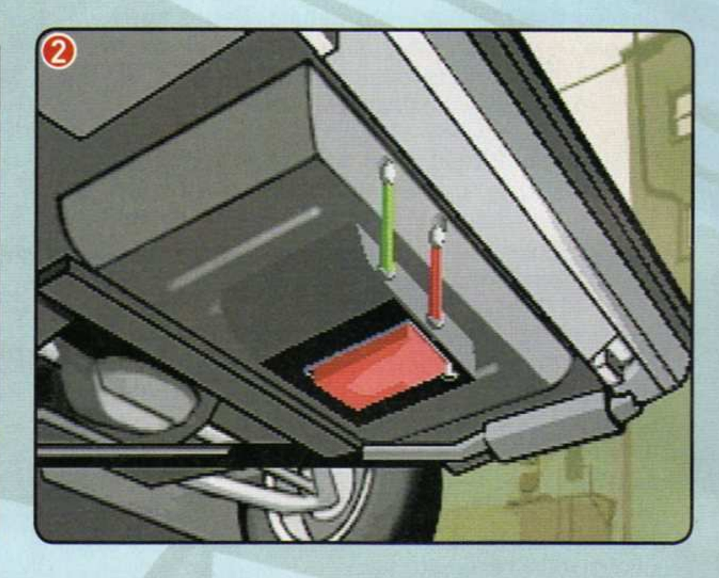


LOCALIZA A TODOS LOS TRAFICANTES y el número de chollos crecerá. Suelen ubicarse en callejones solitarios.

ciudadanos en apuros

Además de los personajes de la trama principal, como Kenny, Chan o Wade, encontrarás varios personajes que no influyen en la historia, pero te encargarán divertidas misiones. Tienes que localizarlos en la calle y no están señalados. Son bastante raritos, la verdad.





GIORGIO
El problema de Giorgio
Giorgio es un tío muy raro que encontrarás por la calle, cerca de Cerros de la Cerveza, al que le encanta hacer **METÁFORAS PICANTES** (1) con frutas y otras comidas. Sí amigo, tal y como te lo contamos. Quiere que coloques un dispositivo de seguimiento en el coche de su mujer para poder saber si le está siendo infiel. Tienes que seguir a la mujer y **COLOCAR EL DISPOSITIVO** (2) usando la pantalla táctil. Arrastra el artefacto hasta los bajos del coche, levanta las dos antenas y pulsa el botón rojo para activarlo. Esperamos que Giorgio esté más tranquilo. Misión superada: 20 pavos.

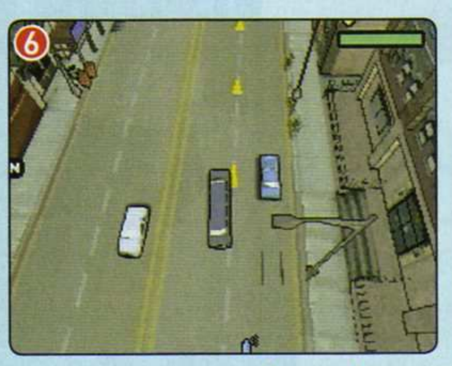
MARCY
La situación de Marcy
A Marcy le queda 1 mes de vida y quiere vibrar un poco aprovechando sus últimos momentos. Para ello **SÚBETE A SU DEPORTIVO** (3) y conduce como un loco para que el medidor de diversión de Marcy se llene. Lo mejor para eso son saltos utilizando las rampas del mapeado, ir en dirección contraria, pasar rozando a otros vehículos, etc... Cuando se llene te pedirá que la lleves al hospital, donde te confesará que el coche es robado. ¡Menuda













es Marcy! A escapar toca. Despista a los polis y habrás superado la misión. 200 pavos.

El error del hospital
Encontrarás a Marcy en la puerta del propio hospital. Puedes acabar la misión anterior, dar una vuelta a la manzana y allí estará esperándote con una nueva misión. Te dirá que su enfermedad era un error de diagnóstico de unos medicuchos y que en realidad no se muere. Ahora quiere que la lleves al bufete de su abogado para **DEMANDAR AL HOSPITAL** (4) por causarle estrés. ¡Que listos son estos americanos!

TOMMY
Los miedos de Tommy
Tommy es un paranoico caballero al que puedes encontrar en los alrededores del Cruce Estrella cerca de Middle Park. **TOMMY** (5) quiere proteger a su familia de los supuestos terroristas que están en la ciudad conspirando contra los buenos ciudadanos del país. Para ello quiere que asaltes una furgoneta de Ammunation para darle las armas, ya que él no puede comprarlas debido a una orden judicial que se lo prohibe. ¡Madre mía, a saber qué habrá hecho!

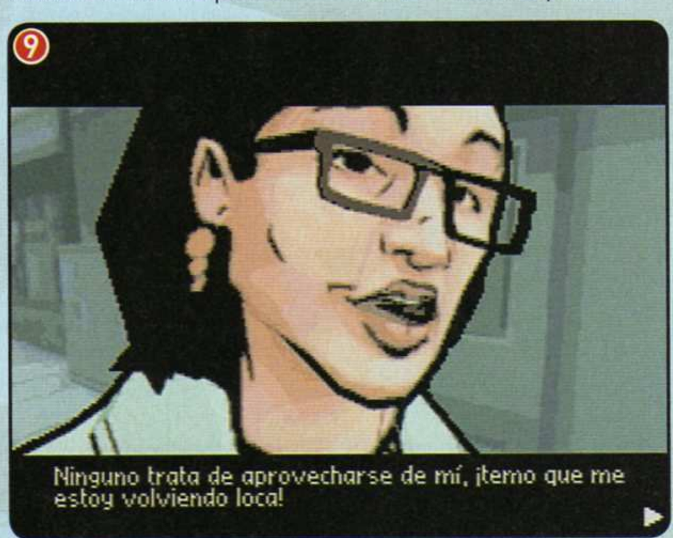
GUY
Guy necesita que lo lleven
Guy es un actor porno que necesita llegar a tiempo al casting de "Operación Porno", una versión picante de Operación Triunfo. Necesita viajar sin conducir para ir "preparándose" para su audición. **SU LIMUSINA IRÁ MOVIÉNDOSE** (6) misteriosamente y oirás ruidos de señoritas en el asiento trasero. ¡Menudo pájaro! Tienes que conducir la limusina hasta el estudio de grabación. Misión superada.

ALONSO
Alonso de Beachwood
Tienes que escoltar a **ESTE EXTRAÑO PERSONAJE** (7) hasta la estación de autobuses. Cuando llegas, le entra la locura y se pone a pegarle puñetazos al autobús diciendo que es una bestia maligna, al más puro estilo quijotesco, llamándole bribón y **MALANDRÍN SOBRE RUEDAS** (8) ¡Vaya "fauna" hay repartida por las calles de Liberty City! No tienes que hacer nada más para superar la misión. Ganas 10 pavos.

SELMA
Conocer a Selma
Es una recién llegada a la ciudad que **TIENE MIEDO DE VOLVER SOLA A CASA** (9). Desde luego que Liberty City no es el sitio ideal para una chica miedosa, así que haz un esfuerzo y llévala a casa de sus amigos. Por el camino aguanta su conversación todo lo que puedas. Es un poco pesadita, la verdad.

Conocer a Selma otra vez
Selma vuelve con la calenturienta intención de enrollarse con el pobre Huang. Al parecer, quedó muy impresionada tras su primer encuentro. En esta desternillante misión tienes que escapar literalmente de ella, tal y como suena, hasta darle esquinazo de una vez por todas. Misión superada.





HABLAMOS CON GORDON HALL, PRESIDENTE DE ROCKSTAR LEEDS.

"el juego ha superado nuestras expectativas"

El máximo responsable del estudio de desarrollo que se ha enfrentado al reto de trasladar «GTA» a DS nos cuenta algunas de las claves del proceso de creación.



GORDON HALL
- PRESIDENTE DE ROCKSTAR LEEDS
- JUEGOS DESTACADOS:
  - Midnight Club 3 DUB Edition (2005) PSP
  - GTA Liberty City Stories (2005) PSP - PS2
  - GTA Vice City Stories (2006) PSP-PS2
  - The Warriors (2007) PSP
  - Manhunt 2 (2007) PSP
  - GTA Chinatown Wars (2009) DS

¿Cuáles fueron los mayores retos para conseguir "introducir" en DS casi todo lo que hemos visto en los «GTA« grandes?

Siempre hemos intentado sacar el máximo partido a cada consola como se puede comprobar con PS2 y los "Stories Games" (Liberty y Vice City) en PSP. Hay un enorme número de jugadores adultos de DS que se han visto privados de la profundidad de juego que existe en otras plataformas. Así que de nuevo entregamos a los fans algo que incluso supera a nuestra propias expectativas. «GTA Chinatown Wars» cumple totalmente en ese sentido: es una experiencia GTA en toda su dimensión, se vive y se respira GTA, recogiendo cada elemento de los anteriores juegos, pero con un carácter propio y unos elementos jugables totalmente únicos que encajan con DS a la perfección. El juego ha sido desarrollado durante dos años con un equipo de 50 personas. El mayor reto fue recrear Liberty City de una forma que conjugara con la consola, incluso permitiendo que la ciudad viva y respire cono lo hace en «GTA IV». Esto requirió una nueva aproximación en la codificación del juego para poder aprovechar cada bit de DS, y al final el resultado ha sido verdaderamente asombroso. Por ejemplo, tú puedes seguir a un transeúnte durante unos minutos y observar como vive su propia rutina diaria, yendo a la tienda de la esquina a por el periódico o parándose a comprar un perrito antes de regresar a su coche y volver a casa o ir a la oficina. El nivel de detalle solo se puede lograr ascendiendo a través de las 900.000 líneas de código, yendo línea por línea hasta que quede perfecto. Ha sido un esfuerzo sobrehumano.

La pantalla táctil se utiliza de una forma muy oportuna. ¿Fue complicado integrar este control especial en la jugabilidad?

Las idea es utilizar las características de DS de una forma que parezca natural y contextual en todo momento, que el cambio de una pantalla a otra sea fluido. Huang, el personaje principal, necesitaría un aparato para guardar datos de todo y la pantalla táctil nos permite hacerlo fácil y útil, mientras al mismo tiempo incluye r varios menús y muchos de los marcadores juntos. Cuando recibes un email para un trabajo, con un simple toque accedes al GPS que te habilita una ruta para cada destino. Es algo que esperarías encontrar en una moderna PDA. Los otros elementos de la pantalla táctil vienen por ofrecerte más detalle del que te puede proporcionar la cámara normal. Incluso en un juego de una consola grande solo puedes ver la espalda del personaje cuando está realizando una tarea. Es mucho más atractivo mostrar al jugador el detalle y dejar que él actúe por sí mismo. Esto nos permite estar seguros de que todo lo que pase en la pantalla táctil es divertido, tiene lógica y no se aleja de la experiencia GTA.

¿Por qué no habéis incluido canciones licenciadas esta vez?

Sí que hemos licenciado música para «Chinatown Wars». Como en todos nuestros juegos, con la banda sonora hemos tenido mucho trabajo, pero en la línea de nuestra decisión de utilizar un estilo de novela gráfica para contar la historia en vez de diálogos con voces, pensamos que incluir música instrumental resultaba mucho más apropiado para vivir y sentir el juego. Contactamos con los productores de moda en sus respectivos estilos para conseguir que la banda sonora esté a la altura de siempre.

El uso de la perspectiva cenital parece una vuelta a los orígenes de la serie GTA. ¿Lo tuvisteis claro desde el principio o hubo otras ideas alternativas?

La perspectiva aérea permite ver mucho mejor la acción, y todo esto vino como resultado de un montón de factores, y uno de los más interesantes fue el resultado de algo que recuerdo de mi niñez. Cuando era un chavalín, Papa Noel me trajo unos coches de juguete de policías y ladrones. Recuerdo perfectamente las veces que jugué con ellos por la noche, en mi habitación a oscuras. Todos los coches tenían luces y desde mi cama yo los observaba asombrado, parecían vivos, eran fascinantes, y esa imagen se me quedó grabada. Y entonces, cuando tuvimos la primera discusión sobre un «GTA» para DS, esa imagen volvió a mi mente. Esa vista nos permitiría aprovechar las posibilidades gráficas de DS mostrando un aspecto muy coqueto, acorde con la jugabilidad, y optimizando las vistas que supone tener un ángulo superior. No era la opción más fácil, pero tuvimos claro que era la opción correcta. Cuando juegas es como si estuvieras viendo un pequeño pero detallado y perfectamente acabado mundo. El jugador es un dios con un mundo entero a su disposición. La DS estaba hecha para este tipo de jugabilidad, y me permitió volver a mi niñez, reviviendo todo aquello. HC



Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 211. Prohibida su venta como producto independiente.

